

MEGA force

le mensuel officiel des jeux SEGA

STREET FIGHTER II'
"Champion Edition"
LE JEU DU SIECLE
SUR MEGA DRIVE

TINY TOON
FATAL FURY
en avant-première
et GLOBAL GLADIATORS
sur GG

TESTS
- TORTUES NINJA
- SUNSET RIDERS
- KRUSTY'S FUN HOUSE
- Etc

Mickey 2
en méga-poster

SOLUCES
- SONIC 2
- GALAHAD (suite et fin)

NOUVELLES RUBRIQUES
- ZOOM : COOL SPOT de A à Z
- SEGA SAGA : les nouveautés de Domark

T 4702 - 16 - 30,00 F
N° 16 ● AVRIL 199… ● 30 F ● BELGIQUE … FB ● LUXEMBOURG … FL ● SUISSE 9,5 FS

"streetball*"
rien que le nom ça donne soif.

©'85 F.D.I.



adidas et 7-up présentent le 1er tournoi de basket de rue : "l'adidas streetball* challenge".

adidas

CLM/BBDO *Basket de rue

EDITO

On vous l'avait promis, voici le tout nouveau Mega Force... Encore plus beau, encore plus intéressant, vous y trouverez désormais tous les mois deux nouvelles rubriques pour vous permettre de connaître encore mieux votre console SEGA et le monde qui l'entoure. Avec "ZOOM", chaque mois, on vous causera d'un jeu en particulier, celui qui devrait décrocher la timbale dans les trois ou quatre mois à venir. Aujourd'hui, c'est Cool Spot de Virgin sur Megadrive qui est à l'affiche, avec une interview exclusive de David PERRY, son programmeur.

"SEGA-SAGA" est également une nouveauté dans Mega Force : pour créer et développer les meilleurs titres possibles, chaque "licencié SEGA" fait son maximum pour atteindre les meilleurs objectifs... Tous les mois, donc, nous suivrons à la trace les jeux en prévision chez un éditeur particulier. Et de deux...

Et de trois, car voilà enfin la méga-surprise que nous vous avons annoncée à deux reprises : en exclusivité européenne, Mega Force vous livre pour la 1ère fois les premières photos d'écran de STREET FIGHTER II' ! Enfin, vous saurez tout, tout, tout sur ce hit du siècle, qui devrait faire exploser tous les records de vente sur Megadrive ! Allez, bonne chasse, faites de beaux rêves et à la prochaine !

SONIC.

MEGA FORCE est édité par **Mega Press**, S.A.R.L. au capital de 150 000F. • 100 Ave du Général Leclerc • 93692 Pantin CEDEX • Tél. : (1) 40 05 00 87, Fax : (1) 40 38 31 34 • **Rédacteur en chef :** Jean-Marc DEMOLY • **Secrétaire Général de Rédaction :** François GABERT • **3615 MEGA FORCE, Animateur :** Schmürz • **Maquette :** Jean-Jacques DUPUIS, Dominique DESSEIGNE, Mireille GUÉRINEAU • **Illustrations des rubriques :** Alain BERTRAND • Illustration de couver-ture : Global Gladiators © 1991, MACDONALD'S Corporation, VIRGIN GAMES, OCEAN• **Publicité :** Isabelle Weill • **Directeur des ventes :** Michel YATCA, Tél. : 45 23 25 60 Terminal EB6 • **Modification et service de réassort :** N° vert : 05 19 84 57 • **Photogravure :** PPO • **Impression :** SIMA-TORCY • **Distribution :** Transports Presse • MegaForce est distribué en Belgique par les A.M.P. • **SEGA BENELUX :** ATOLL, square des Héros 5. 1180 BRUXELLES • Tous droits de reproduction réservés • Dépôt légal à parution • **Ont collaboré à ce numéro :** Jean-François MAURICE, Olivier PRÉZEAU, Nourdine NINI • **Dossiers :** Galahad réalisé par **Snakeplysken** • Sonic 2 réalisé par **GREG**•
Ce numéro comporte en pages centrales un POSTER non folioté. **Tirage de ce numéro :** 170 000 exemplaires.

SOMMAIRE

N° 16 AVRIL 1993 PARAIT TOUS LES MOIS

LE FORUM

PREVIEWS

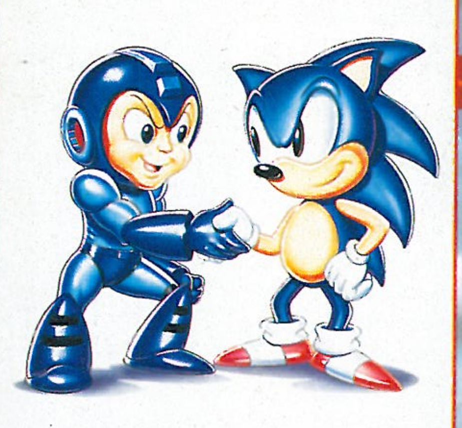
CONSOLE, NE VOIS-TU RIEN VENIR ?

LES MEGA JEUX

LES NOUVEAUTÉS

ZAPPINGS

3615 MEGAFORCE



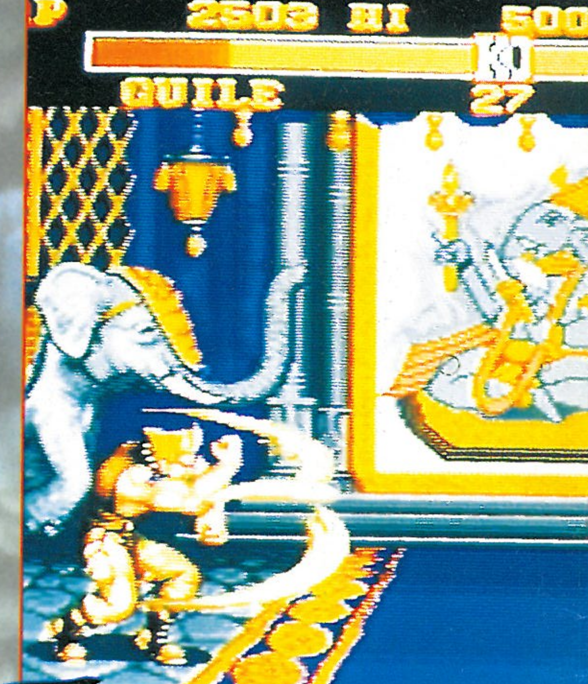
Sonic à la rencontre de MegaMan, le héros mascotte de Capcom.

Le plus fabuleux jeu de toute l'histoire de l'arcade arrive enfin, diront certains sur votre Megadrive ! Le hit le plus incontesté et le plus incontestable du jeu de baston est enfin là. Non, vous ne rêvez pas, il s'agit bel et bien du tant désiré Street Fighter II, ou pour être exact, du "Street Fighter II' Champion Edition" ! Les fans de l'arcade seront servis, tout autant que les amateurs de jeux de haute qualité !

LE JEU AVEC LES QUATRE DERNIERS BOSS !

Les spécialistes de Street Fighter II savent qu'il n'était, dans cette première version, pas possible de jouer l'un des quatre derniers boss. C'est maintenant chose faite avec ce Street Fighter II' ! Mettez-vous dans la peau de Bison, le chef incontesté de ce gigantesque jeu de baston. Une fois lancé dans votre combat, volez en torche au visage de votre adversaire et cela, à une vitesse tout simplement démente ! Ou bien enfilez les griffes de Vega, ce lutteur espagnol de première catégorie. Sagat, le boxeur thaïlandais sera là, lui aussi, et ses sphères d'énergie risquent de faire bien des dégâts sur leur passage ! Balrog, le boxeur le plus violent d'entre tous, sera lui aussi présent pour ces combats aussi techniques que violents. Non seulement les quatre boss seront là, mais vous retrouverez les huit combattants dont les noms et les visages ne vous sont certainement pas inconnus.

Guile le Marine's, réalisant en mode versus son "Sonic Boom". Une double décharge d'énergie particulièrement efficace !





CAPCOM

CHAMPIO



Zangief le catcheur réalisant son marteau-pillon sur un Ken qui n'a plus qu'à subir !

Sélectionnez dans cette liste votre combattant. Ils sont douze, et chacun d'entre eux possède sa vingtaine de prises spécifiques !

Le "Sommersault Kick" de Guile. Incroyable mais vrai, ainsi qu'incroyablement efficace !



Street Fighter II', c'est aussi une quantité de décors et de musiques à vous couper le souffle. Nous voici ici en Espagne, les danseuses de Flamenco en fond, avec une démonstration technique de Vega, l'homme aux mains d'acier !

PLUS DE PRISES QUE DANS L'ARCADE !

Ryu, le karatéka originaire du Japon, vous fera une démonstration de son "Dragon Punch" alors que Ken, nous arrivant tout droit des USA, lui répondra à l'aide de coups de pieds fracassants, de boules d'énergie ou encore du même "Dragon Punch" que son pote, Ryu n'en possédant pas l'exclusivité ! Des USA, il y aura aussi Guile, le Marine's de choc ! Le "Sonic Boom" et le "Sommersault

L'un des coups spéciaux de Bison : la torche ! Blanka, à gauche de l'écran, se met en boule pour voler à la rencontre de celui que l'on appelle "l'homme à la casquette" !

Bison contre lui-même ! En niveau versus, les boss eux-mêmes seront disponibles... Des combats de choc en prévision !

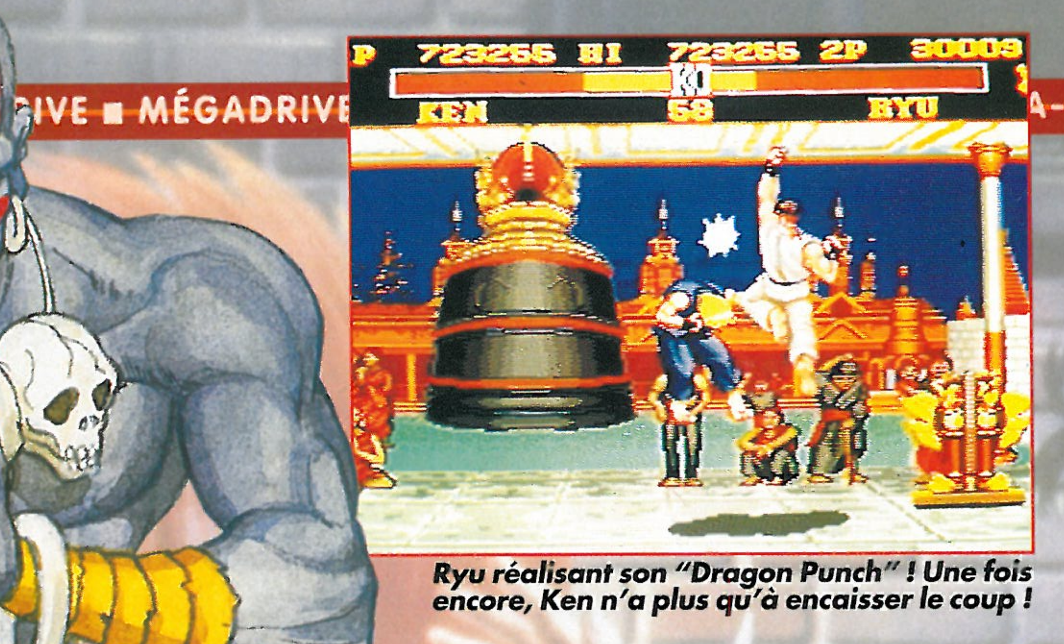
COMBATS "ALL AROUND THE WORLD" AVEC STREET FIGHTER 2'



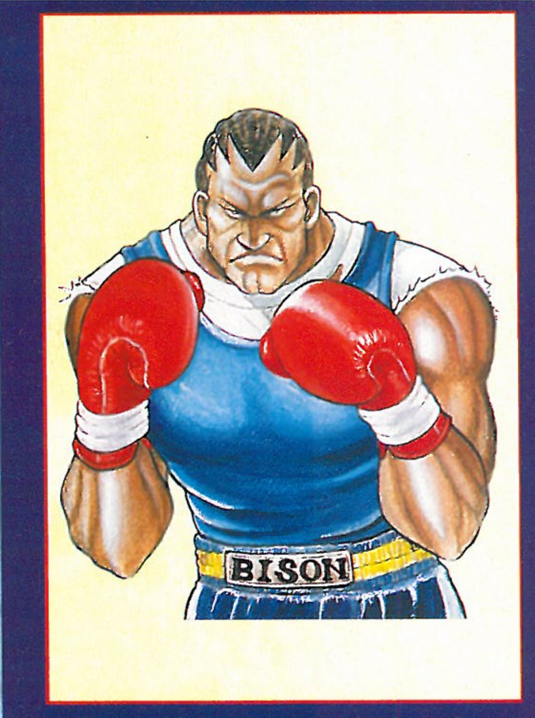




Chaque guerrier aura son stage ! Ci-dessus, les niveaux de Guile, Ken et Zangief. Avec chaque niveau, vous aurez aussi, bien sûr, une musique correspondante ! Une ambiance du tonnerre !



Ryu réalisant son "Dragon Punch" ! Une fois encore, Ken n'a plus qu'à encaisser le coup !







Kick" seront ses deux coups les plus dévastateurs. Rajoutez-leur "l'Aerial Slam", une projection aérienne tout à fait spectaculaire, et vous obtiendrez un petit aperçu de ce que peut faire ce combattant d'élite. Pour chaque guerrier, il faudra compter au moins quinze prises différentes. Des prises dites "simples", et d'autres dites "spéciales", que vous réaliserez à partir de différentes combinaisons sur votre pad. Puisque l'on aborde le sujet du pad, sachez qu'un joypad "spécial Street Fighter II'" sortira en même temps que le jeu, de façon à pouvoir réaliser avec plus de facilité la multitude de prises au programme. Avant de continuer ce passage en revue, il faut aussi savoir que la version Megadrive proposera de nouvelles prises inédites ! Non seulement vous retrouverez tous les stages de la version arcade, mais les personnages auront à leur actif quelques nouvelles prises. Même les joueurs les plus habitués au Street Fighter II' pourront alors redécouvrir cette version tout simplement unique !

UN MODE VERSUS ACCESSIBLE AUTOMATIQUEMENT !

C'est ainsi que Chun Li, la seule demoiselle de tout le jeu, aura de tout nouveaux coups de pieds. Déjà que les premiers étaient particulièrement dévastateurs, on peut s'attendre à bien des surprises. Originaire de Chine, Chun Li est, qui plus est, la combattante la plus rapide ! Un personnage comme

STREET FIGHTER II'
CHAMPION EDITION

Chun Li et son coup de pied à répétition. Une attaque que l'on n'oublie pas !

Honda, sumo japonais de son état, aura bien du mal à éviter la pluie de coups de la championne... Mais attention, car Honda possède aussi son lot de prises spéciales, dont certaines, comme une espèce de "prise de l'ours" (pour ceux qui connaissent le catch), particulièrement meurtrières ! Dans ces cas-là, heureusement que les combats sont en temps limité... Pour vaincre un adversaire, il faudra être capable de le mettre K.O deux fois dans un même combat ! Vous devrez donc affronter onze adversaires pour arriver à vos fins, chaque personnage ayant des raisons personnelles pour s'engager dans le combat. Mais rassurez-vous, d'une manière générale, les personnages sont équilibrés en puissance, et avec un peu d'entraînement, vous deviendrez imbattable avec votre personnage fétiche ! Mais si c'est de l'égalité que vous voulez, le jeu mettra à votre dispostion un mode "versus". Pas besoin de code secret pour accéder à cette option, il vous suffira de la sélectionner au début du jeu, tout naturellement. Cette option vous permettra de vous affronter vous-même ! C'est-à-dire que, pour être plus clair, les deux joueurs auront le même lutteur, la seule différence se situant dans la couleur de leurs vêtements. On ne pouvait pas faire plus équitable. Ici, seul le meilleur s'en sortira. Bonjour les duels de champions !...

BLANKA L'HOMME-BETE, UNE FURIE DÉVASTATRICE !

Mais il nous faut terminer le passage en revue des lutteurs. Continuons donc avec Dalshim, expert en méditation transcendantale mais aussi en combat, les deux disciplines ne sont donc pas incompatibles ! Ce guerrier de l'Inde vous crachera au visage des flammes qui vous transformeront quasi instan-

RUY, LE DRAGON DU JAPON !



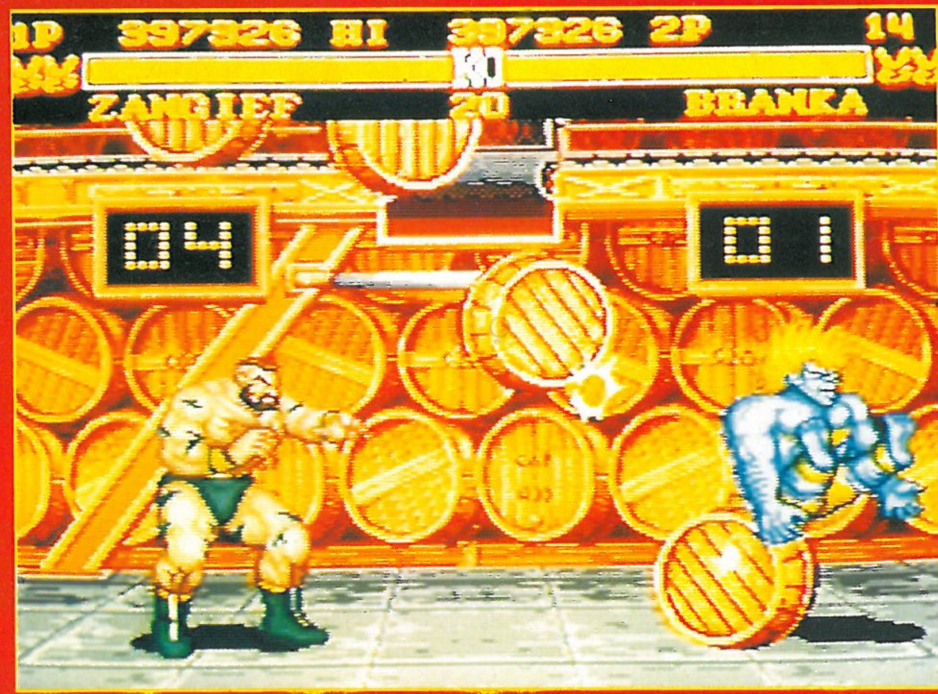
Il mesure 1m75 pour 68kgs et c'est l'un des combattants les plus redoutés de tout le jeu. Rapide, il sait aussi faire dans le puissant, avec le "Dragon Punch", le coup le plus puissant du jeu ! Il peut aussi donner un coup de pied circulaire volant, ou bien envoyer une sphère d'énergie. Un guerrier sur lequel on peut compter...

STREET FIGHTER II' CHAMPION EDITION

tanément en torche humaine ! Il pourra aussi vous attraper et vous admisnistrer une série de coups de poings sur la nuque plutôt désagréables ! Enfin, nous retrouvons Zangief, l'ex-catcheur de l'ex-URSS, très lent mais possédant une foule de prises spectaculairement efficaces, et Blanka, l'homme-bête, à la recherche de sa maman kidnappée. Blanka pourra se mettre en boule et traverser l'écran en volant à la vitesse de l'éclair, un éclair pourtant moins meurtrier que Blanka lui-même lorsqu'il vous fonce dessus !

Voilà donc un programme tout à fait grandiose, que l'on peut déjà considérer comme l'un des hits de l'année 1993, le label Capcom faisant figure de label de qualité. Ne manquez pas nos prochains numéros où nous ne manquerons pas de vous donner des compléments d'information sur le jeu le plus passionnant, le plus violent, le plus divertissant, et le plus surprenant dans le genre sur votre Megadrive ! Pour finir, sachez que la sortie mondiale de ce jeu est prévue pour le mois de juin prochain. Les vacances seront chaudes !

LE STAGE BONUS DE L'ARCADE SUR MEGADRIVE !!!



Jusqu'à maintenant, seule la version arcade du jeu proposait ce stage bonus aux tonneaux ! Cette fois, votre Megadrive vous montrera tout, même ce niveau bonus, et Street Fighter II' n'aura alors plus de secret pour vous !

GUILE, COMBAT POUR UNE VENGEANCE !



Né en 1960, Guile est toujours au top niveau du combat ! "Sonic Boom", "Aerial Slam" ou coup de pied retourné font toute sa force. D'une puissance peu commune, il sait se battre aussi bien au corps-à-corps qu'à distance.

PRETTY WOMAN À SA FAçON !



Du haut de ses 1m70, Chun Li en impressionnera plus d'un ! Rapide, réalisant des sauts prodigieux, elle est aussi dangereuse au sol que dans les airs. Contre elle, il faut avoir de bons réflexes pour ne pas subir ses "enchaînements-qui-tuent".

UN COMBATTANT DE POIDS !



Honda ne pèse pas moins de 137 kg ! Lorsqu'il réalise sa torpille, tête en avant, il est préférable de parer, de sauter, ou encore de frapper. Pour cette dernière solution, des réflexes au millième de seconde sont nécessaires, sinon...

UNE BETE DE COMBAT, UN PRO DE LA BASTON !



Voilà, avec Blanka, le guerrier le plus curieux de tous. Ayant des mouvements rapides et souvent déconcertants, il est capable de réaliser des enchaînements qui vous terrassent presqu'en un seul coup ! Un vrai danger si l'on n'y prend pas garde !



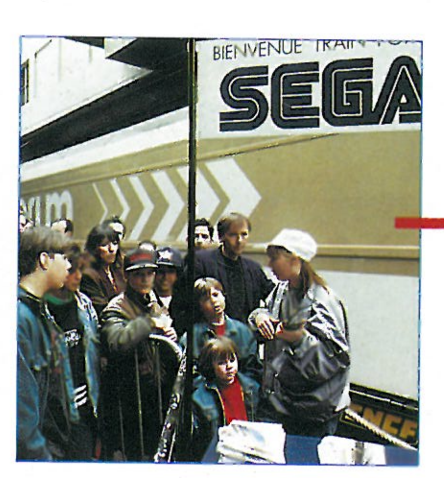
Ça ne vous rappelle rien, ce décor 3D ? À la place de Sonic, on trouve maintenant le train aux couleurs de Sega, qui fonce vers vous à la vitesse de l'éclair. On serait tenté de parler de "SGV", le "Sonic à Grande Vitesse"...

CHALLENGE EUROPÉEN SEGA

Prenez le train en marche!



En 1992, plus de 150.000 visiteurs sont venus découvrir le Train. Cette année, le train Sega 1993 visitera 22 villes et accueillera 200.000 visiteurs. Ne loupez pas le départ !



Chaque journée du Challenge Européen sera décomposée en 36 manches de 15 minutes. Un total de 1.440 joueurs pourront s'affronter tous les jours. Il faudra peut-être faire la queue, mais le jeu en vaudra la chandelle !

Souvenez-vous, le Train Forum Sega 1992 : formidable ! Un train aux couleurs de Sega, qui s'arrêtait dans les gares des grandes villes de France et qui vous permettait de jouer, de découvrir des nouveautés et de participer à des concours. L'année dernière c'était bien, cette année ce sera encore plus grand ! Sega a en effet mis en place un dispositif très impressionnant, en affretant un train entier "relooké" Sega. Le train Sega 1993 visitera 22 villes françaises (consultez la liste un peu plus loin) et s'y arrêtera en concordance avec le calendrier des vacances scolaires. Pas question, donc, de faire l'école buissonnière pour aller retrouver Sonic et Cie ! Outre les nombreuses animations prévues, c'est surtout le grand concours national de scores qui vous permettra de tenter votre chance pour le titre de Champion de France 1993. Deux wagons entiers seront prévus et décorés aux couleurs des deux jeux choisis : Sonic 2 et Ayrton Senna's Super Monaco Grand Prix II.

Découvrir l'univers Sega...

Après avoir commencé son périple les 10 et 11 avril prochains en gare de Lille, le train terminera sa saison à Paris les 8 et 9 mai. Dans chacune des 22 villes visitées, le train stationnera au cœur des gares SNCF et vous ouvrira ses portes de 10h00 à 19h00. Et que trouverez-vous lorsque vous arriverez près de ce train ? Un espace accueil situé sur le quai, qui vous guidera vers les wagons qui vous intéresseront le plus, mais proposera aussi des animations, des diffusions de films et vous donnera toutes les informations dont vous avez besoin pour vous tenir au courant de l'actualité Sega. Mais ce n'est pas tout. Des wagons "découverte" vous permettront, dans un univers futuriste, de retrouver la Megadrive et ses jeux les plus captivants, avant de découvrir toutes les nouveautés "cartouches" du moment (en avant-première) et surtout, les premiers exemples de jeux sur Mega-CD, le lecteur CD-Rom pour la Megadrive qui arrive bientôt chez nous.

Champion de France, futur Champion d'Europe?

En ce qui concerne les deux wagons réservés au Concours de scores, vous devrez vous y présenter en groupes de 20 joueurs qui tenteront de réaliser chacun leur meilleur score sur le jeu de leur choix. Chaque journée verra ainsi deux groupes de 20 joueurs s'affronter (chacun sur sa console) pendant un quart d'heure et ce, 36 fois par jour ! Cela fera un total de 1.440 joueurs par jour, tout le monde a donc sa chance ! Les deux premiers de chaque manche recevront un trophée et les titulaires des deux meilleurs scores de la journée (affichés à l'extérieur et réactualisés au fur et à mesure du concours) seront invités à participer à la finale nationale et gagneront des cadeaux Sega. Mais le principe du concours ne s'arrête pas là. Au final, le but du train est de découvrir parmi vous le Champion de France et de lui faire rencontrer les meilleurs joueurs européens lors de la super finale

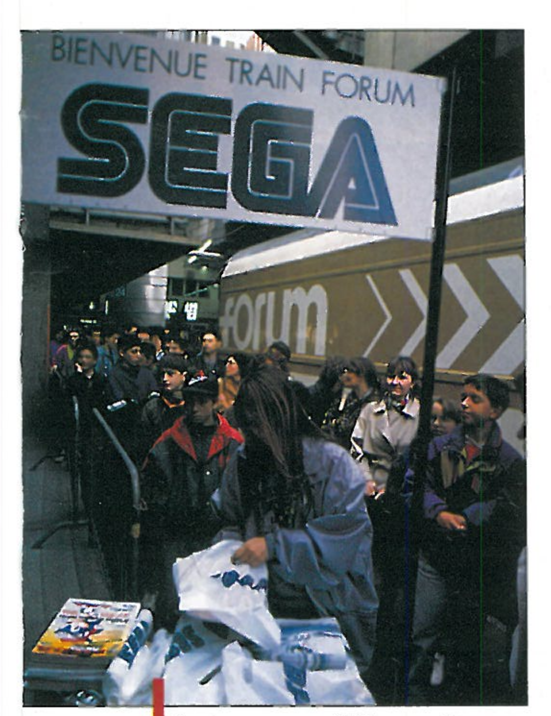


Le superbe trophée qui vous attend, si vous arrivez à vaincre les records les plus fous sur Monaco GP II et Sonic 2 sur Megadrive. On a rarement fait aussi beau dans l'art très spécial des trophées.

européenne qui aura lieu dans un endroit encore tenu secret, au cours de l'été 93. Il ne vous reste plus qu'à lire la liste des gares visitées et à vous pointer en super forme après vous être entraînés sur les deux jeux du concours.

Plus de détails sur le 3615 Sega

Ceux qui n'aiment pas les concours peuvent venir les mains dans les poches pour découvrir, et surtout faire découvrir à leurs parents ou leurs amis, le monde fantastique des nouveautés Sega. Deux derniers détails : le 3615 Sega vous permettra de vérifier le calendrier des dates mais aussi de découvrir les meilleurs scores au jour le jour et le nom des vainqueurs. Des concours de pronostics sur les scores y seront lancés et vous pourrez gagner des cartouches. Enfin, la radio NRJ assurera la couverture de l'opération et la marque Twix ("deux doigts coupe-faim") sera associée à l'opération pour vous fournir des barres chocolatées qui vous permettront de tenir le coup ! À vos paddles !



Tout comme en 1992, vous trouverez un espace "accueil" situé sur le quai de gare, pour avoir un premier contact avec les produits Sega.

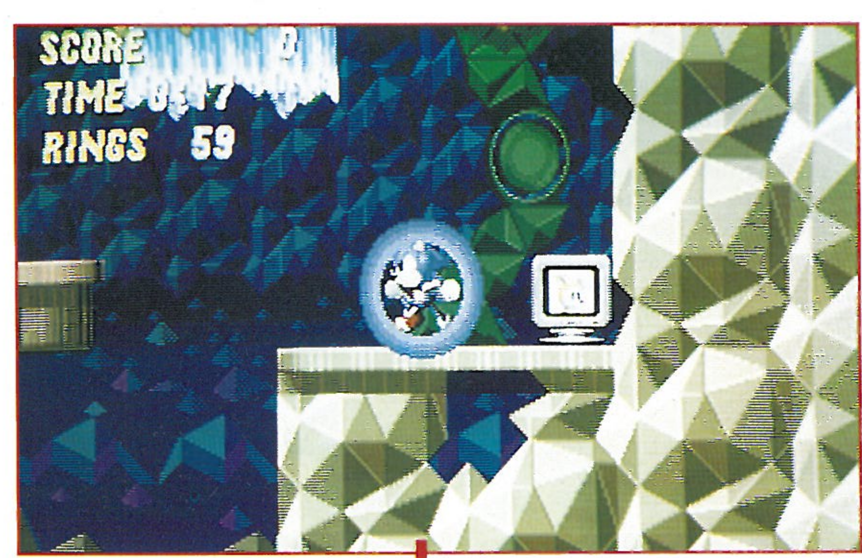


LES JEUX DES CHAMPIONS
Les deux jeux choisis cette année pour vous faire suer à grosses gouttes, sont les deux jeux phares de l'année dernière, des jeux qui combleront les fanas de plates-formes mais aussi les sportifs. Le dénominateur commun sera, quoiqu'il en soit, la vitesse !

CALENDRIER

Le train Sega sera présent dans les villes suivantes :

Samedi 10 avril	Lille	Lundi 26 avril	Grenoble
Dimanche 11 avril	Lille	Mardi 27 avril	Marseille-St Charles
Lundi 12 avril	Amiens	Mercredi 28 avril	Montpellier
Mercredi 14 avril	Rouen-Préfecture	Jeudi 29 avril	Toulouse-Matabiau
Samedi 17 avril	Reims	Samedi 1er mai	Bordeaux-St Jean
Dimanche 18 avril	Strasbourg	Dimanche 2 mai	Tours
Lundi 19 avril	Mulhouse	Lundi 3 mai	Angers
Mardi 20 avril	Besançon	Mardi 4 mai	Nantes
Mercredi 21 avril	Nancy	Mercredi 5 mai	Rennes
Jeudi 22 avril	Dijon	Jeudi 6 mai	Le Mans
Vendredi 23 avril	Lyon-Perrache	Samedi 8 mai	Paris-Montparnasse
Samedi 24 avril	Lyon-Perrache	Dimanche 9 mai	Paris-Montparnasse
Dimanche 25 avril	Clermont-Ferrand		



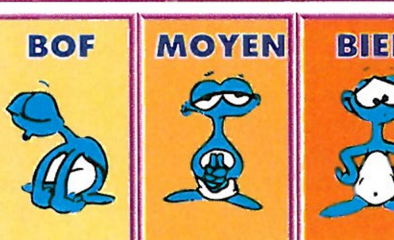
Sonic 2 a été choisi pour des raisons évidentes : c'est LE jeu représentant le mieux l'univers Sega et il permet des scores très variés selon les passages choisis. Suspens, quand tu nous tiens !

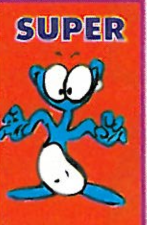
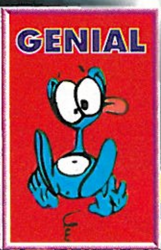
L'autre choix est également évident puisque cette simulation de course de F1 va permettre de comparer les joueurs sur des bases solides et à égalité de chances sur des circuits définis.



NOTATION DES JEUX

Dans les tests, regardez bien l'expression du Schmurtz : il vous indiquera ce qu'il pense du jeu !



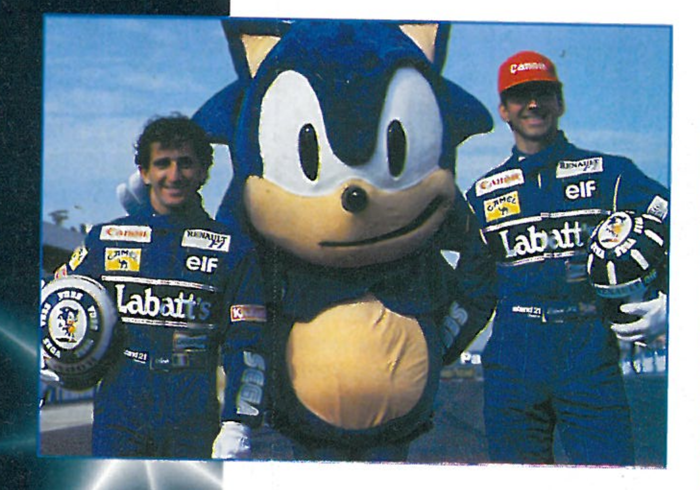



BOF | MOYEN | BIEN | SUPER | GENIAL

Lequel des deux conducteurs préférez-vous : Prost ou Sonic ?

Sonic sur la F1 de Prost !

J'espère que ceux qui, parmi vous, ont regardé de près ou de loin le premier Grand Prix de Formule 1 du championnat du monde en Afrique du Sud ont remarqué un détail intéressant sur les Williams Renault pilotées par Alain Prost et Damon Hill. Si ce n'est pas le cas (et pour ceux qui ne regardent pas la F1 à la télé), sachez qu'un accord sans précédent lie désormais Sega Europe et la firme Canon-Williams pour toute la saison. Les Formule 1 de cette firme rouleront donc désormais aux couleurs de Sega et de Sonic. En un mot, cela veut dire qu'au lieu de voir s'étaler des noms de cigarettes, vous verrez des autocollants Sega et Sonic sur le bolide de Prost. Il faut savoir que l'écurie Canon-Williams est le champion du monde de 92 et qu'elle semble bien partie pour rester leader en 93. C'est pour cela que Sega Europe a décidé de tenter l'aventure de la F1 avec Franck Williams, qui s'est directement impliqué dans le contrat en disant : "La Formule 1 est une affaire de gagnants, et Sega a prouvé qu'ils étaient les meilleurs dans leur domaine. Nous somme ravis de nous associer avec Sega et je pense que nous partageons des ambitions communes dans le domaine de l'émotion, de l'esprit de compétition et de la recherche technologique". Que dire de plus et quelle bonne nouvelle pour ceux d'entre vous qui aiment et Sega et la Formule 1. On ne sait pas ce qu'en pense Ayrton Senna (qui roule sur Mac Laren, rivale directe de la Williams), qui a quand même déjà bien participé à l'aventure Sega avec les deux jeux lui étant consacrés. Preuve que Sega n'est pas sectaire en ce qui concerne la F1 ! Mais pour finir, laissons la parole à Alain Prost qui a déclaré : "Williams et Sega sont tous deux des numéros 1 en Europe, et cela promet d'être une combinaison gagnante", ainsi qu'à son coéquipier Damon Hill : "Quand je ne pilote pas, je joue généralement au golf ou au football sur ma Megadrive. C'est extraordinaire de savoir que nous avons Sonic - qui est bien sûr le hérisson le plus rapide du monde - avec nous dans l'équipe".

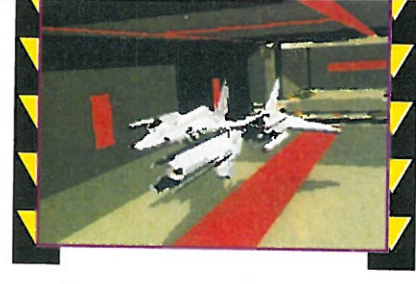


Alain Prost, Sonic et Damon Hill.



On se concentre avant la course, merci !





Après l'arrivée du Sega-CD américain et ses jeux (présentés dans nos News du mois dernier), il est temps de nous tourner une nouvelle fois vers le Japon et son Méga-CD qui voit sa ludothèque s'étoffer. Quand on sait que le CD-Rom Megadrive français arrive bientôt, on ne peut que regarder avec attention ce qui se passe hors de nos frontières en matière de technologie CD-Rom sur Megadrive. Après les grands titres dont nous vous avons déjà parlé dans le numéro 14 de Megaforce à propos du CES de Las Vegas (Sonic 2, Final Fight, Terminator, Ninja Warriors),

MEGA-CD : UNE AVALANCHE

des nouveaux titres sont sur le point de sortir au pays du soleil levant. Outre les jeux d'aventure en japonais comme 3x3 Eye ou Heimdall, c'est surtout quatre titres qui ont attiré notre attention à la rédaction. Admirez donc les clichés exclusifs de ces super productions sur CD, et lisez les quelques précisions qui suivent...

SILPHEED (Mega-CD)

Pas la peine de vous décrire ce jeu pendant des heures, autant vous faire découvrir ses premiers clichés, en sachant que son développement est presque terminé au Japon. Premier shoot-them- up en vraie 3D sur Mega-CD, il s'annonce comme un jeu aussi beau que jouable. Se déroulant en rase-mottes au-dessus de montagnes ou en plein espace, il vous fera piloter un vaisseau intercepteur spatial devant survivre à des hordes d'aliens et de vaisseaux ennemis. Les décors en fractales et 3D "mappée" (avec des faces pleines utilisant des textures) utiliseront la formidable capacité de stockage du CD, et les animations bénéficieront des capacités de la machine. Autant vous dire que ça risque de dépoter !



WOLFCHILD (Mega-CD)

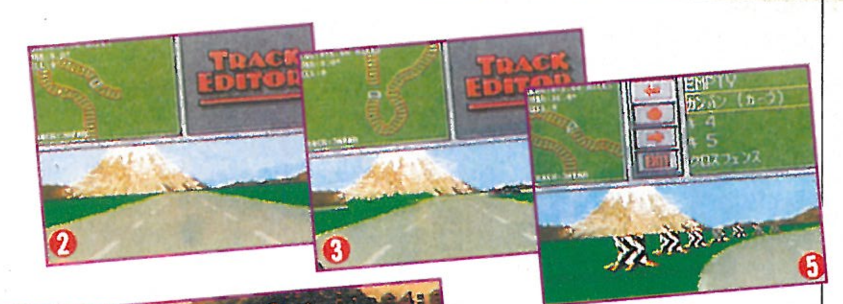
Vous connaissez tous Strider sur Megadrive ? Eh bien, Wolfchild reprend le principe de Strider pour vous proposer un jeu de plates-formes et de combat utilisant le support CD pour vous permettre de jouer à un jeu vaste et regorgeant de niveaux. Que cela soit en pleine jungle, dans votre vaisseau ou à l'intérieur d'un temple ancien, vous devrez mener votre personnage musclé et armé jusqu'aux dents vers la sortie et le boss qui l'attend à chaque fois. Le jeu est terminé et sort en ce moment au Japon.

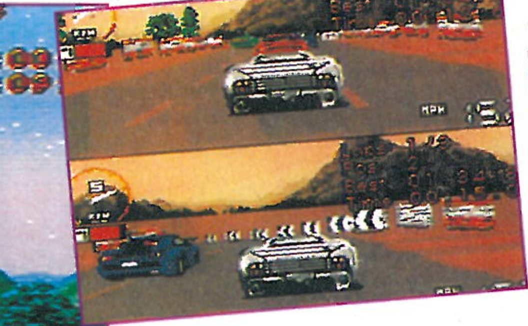


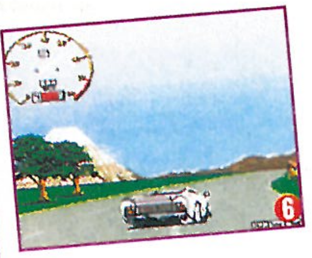
JAGUAR XJ220 (Mega-CD)

Cette simulation de course très "branchée arcade" est intéressante à plus d'un titre car elle propose pour la première fois sur Megadrive un éditeur de circuits. Cela veut dire que vous pouvez créer votre propre circuit, le dessiner à l'écran, y ajouter tous les éléments de décors voulus, avant d'y courir avec d'autres concurrents. Cette









course, en vue classique de derrière la voiture, vous permet aussi de jouer à deux joueurs en simultané, l'écran étant alors divisé en deux. Les graphismes sont superbes, les circuits nombreux grâce au support CD, et il est évidemment possible de sauvegarder ses propres circuits dans la mémoire du Mega-CD. Un jeu génial !

AU JAPON!

RANMA 1/2 (Mega CD)

Ce jeu est un petit bijou de beat-them-up qui reprend les personnages d'un dessin animé japonais passant en France le mercredi matin. L'humour y est décapant et les personnages pittoresques. On se demande cependant pourquoi le jeu a été développé sur Mega CD et non sur cartouche... Sans doute pour y inclure des tonnes d'images et de musiques présentant l'histoire des deux Ranma, les jumeaux terribles du karaté ! Le plus attachant des beat-them-up sur Megadrive.



MEGA STICK : L'ARCADE À LA MAISON

Les créateurs de cette nouvelle manette pour la Megadrive ne le cachent pas et le crient haut et fort : le Mega Stick vous apporte les joies de l'arcade à la maison. Pour un prix qui ne dépasse pas trop celui des manettes classiques, le Mega Stick vous permet une meilleure assise lorsque vous jouez. D'une taille plus importante que la moyenne mais inférieure à l'énorme Arcade Power Stick que vous connaissez déjà, elle permet de s'éclater comme un petit fou, tout comme dans une salle de jeux. Mais le tout reste discret d'utilisation, pas de scandale à la maison donc ! Les classiques auto-fire sont réglables (ça s'appelle turbo speed et les trois potentiomètres agissent sur les boutons A, B et C). De plus, on peut ralentir l'action quand cela va trop vite et quand on veut analyser le jeu. Pour finir, il y a des anti-dérapants sous le socle de la manette pour les plus violents d'entre vous. Une bonne manette, quoi !







LA MEGADRIVE "ECCO"
La configuration Ecco propose une Megadrive, deux manettes, les cartouches Sonic et Ecco.



LES NOUVELLES CONFIGURATIONS MEGADRIVE

Vous qui connaissez les rayons Sega par cœur, il va falloir réviser vos batteries car vous allez voir débouler de nouvelles boîtes de Megadrive dès ce mois d'avril. En termes de marketing, on appelle cela des nouvelles configurations. Désormais, si vous voulez vous acheter une Megadrive, vous aurez plusieurs choix : dur, dur, pour les sceptiques de nature qui hésitent pendant des heures !... Le premier choix est réservé aux plus radins, qui ne veulent que se procurer une Megadrive et une manette. Le prix est dérisoire mais je vous rappelle qu'une Megadrive ne s'accroche pas au mur pour faire beau, il faut des cartouches pour jouer avec ! Ainsi donc, un deuxième choix vous permettra d'acheter une Megadrive (toute noire, vraiment belle avec ses petits lisérés blancs) fournie avec une ou deux manettes et, comble du bonheur, une cartouche pour jouer ! Avantage certain, donc, pour la configuration "Megadrive Mega Games" puisque la cartouche contient trois jeux, vous ne rêvez pas, j'ai bien dit "trois" : c'est une compil' avec Super Hang On, World Cup Italia et Columns. Un troisième ensemble contient une Megadrive fournie avec 2 cartouches et 2 manettes : pour le Printemps, Sega vous propose donc cette "Megadrive Ecco", avec les cartouches Sonic et Ecco, et 2 manettes. Maintenant, à vous de vous débrouiller pour savoir quelle configuration est la mieux adaptée à votre bourse et à vos goûts, sachant que la Megadrive Ecco est un peu plus chère que la Megadrive Mega Games. Au fait, la configuration "Master System Wimbledon" est toujours vendue avec deux manettes, Alex Kidd intégré et la cartouche Wimbledon. Quant à la Game Gear, vous pouvez la trouver maintenant avec une cartouche compil' de quatre jeux : Columns, Penalty-Kick Out, Rally Challenge et Smash TV. À vos porte-monnaie !



LA MEGADRIVE "MEGA GAMES"
Cette configuration vous permet d'acheter une Megadrive fournie avec deux manettes et une cartouche "compilation" de trois jeux (Super Hang On, World Cup Italia, Columns).

LES DERNIERES SORTIES

Comme vous l'avez sans doute remarqué, certains des jeux que nous avons testés dans nos précédents numéros ne sont pas encore disponibles chez votre revendeur préféré. Pour que vous puissiez vous y retrouver et pour que vous arrêtiez de lui téléphoner tous les jours pour savoir si tel ou tel titre est disponible, nous vous communiquons la liste des derniers jeux sortis.

MEGADRIVE

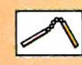
	GENRE	DIFFICULTÉ	JOUEURS
MEGA-LO-MANIA	Réflexion	2	1
PGA 2 TOURNAMENT GOLF	Sport	2	1 à 4
TWO CRUDE DUDES	Arts Martiaux	2	1
SIDE POCKET	Sport	2	2
ATOMIC RUNNER	Combat	3	1
ROLLING THUNDER 2	Action	1	2
ROLO TO THE RESCUE	Action	2	1
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	Action	3	1
TERMINATOR 2	Action	2	2

MASTER SYSTEM

	GENRE	DIFFICULTÉ	JOUEURS
SPEEDBALL 2	Sport	2	2
PREDATOR 2	Action	2	1
PIT-FIGHTER	Action	2	2

GAME GEAR

	GENRE	DIFFICULTÉ	JOUEURS
ARIEL THE LITTLE MERMAID	Action	1	1
SUPER SPACE INVADERS	Combat	2	2







Action — Arts Martiaux — Aventure — Combat — Héros Sega








Réflexion — Rôles — Simulation — Sport — Stratégie

INFRAROUGE : LES MAINS EN L'AIR !

Attention, le pistolet et la ceinture que vous pouvez admirer sur ce cliché ne sont distribués qu'au Japon et sont des jouets ! Distribués par Sega Japon, ces jouets utilisant la technique de l'infrarouge permettent aux petits japonais de jouer aux cow-boys dans les appartements ou à l'extérieur avec un réalisme jamais égalé. Il suffit de mettre la ceinture et de se munir d'un pistolet-phaser. Lorsque le capteur de la ceinture est visé par le pistolet et que l'intéressé appuie sur la gâchette, un bip est émis, signifiant que le détenteur de la ceinture a été touché. Ces produits n'ont rien à voir avec la console Megadrive mais restent des produits Sega bien dans la lignée de certains jeux. Ils sont fous, ces japonais !



LE CLUB SEGA : TOUJOURS PLUS FORT (BIS) !

Vous avez tous lu l'article sur le Club Sega dans notre précédent numéro, et vous avez été passionnés par la perspective de vous y inscrire, bande de petits malins ! Mais une légère petite erreur de manipulation microscopique de rien du tout s'était glissée, et a empêché le superbe bon d'inscription au Club de se trouver dans l'article. Une erreur réparée ce mois-ci puisque vous le trouverez ci-dessous. Remplissez-le, découpez-le et envoyez-le accompagné d'un chèque de 50 F à l'adresse indiquée ; Sega qui se chargera du reste. Pour ceux qui ne veulent pas découper leur Megaforce, faites des photocopies ou achetez-en un deuxième !... Enfin, pour ceux qui se demandent ce que le Club propose, lisez Megaforce n°15.

CLUB SEGA
BON D'INSCRIPTION AU CLUB SEGA

A renvoyer au CLUB SEGA - Cedex 2797 - 99279 PARIS CONCOURS

Oui, je reconnais être un Segamaniaque et je souhaite m'inscrire au Club. **50 F**
Je recevrai en cadeau de bienvenue ma carte d'adhérent, le pin's du Club Sega et mon premier courrier.
Je joins un chèque de 50 F à l'ordre de SEGA (seuls les chèques sont acceptés).

Nom : ______________ Prénom : ______________

Adresse : ______________

____

Ville : ______________

Code postal |_|_|_|_|_| Date de naissance : ______________

Type de console possédée : ☐ MASTER SYSTEM ☐ MEGADRIVE ☐ GAME GEAR

Sexe : ☐ Féminin ☐ Masculin Nombre de cartouches possédées |__|

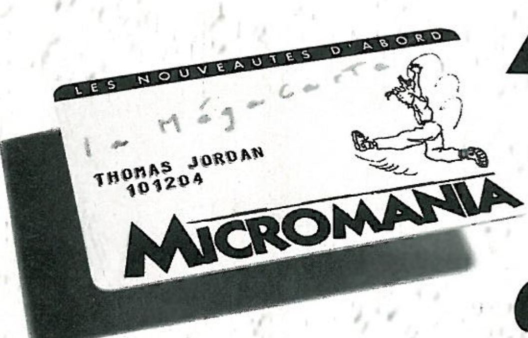
Inscription réservée aux habitants de la France.

Signature :

(de vos parents si vous avez moins de 18 ans).
Les adhérents pourront exercer un droit d'accès et de rectification en écrivant à : CLUB SEGA - cedex 2797 - 99279 PARIS CONCOURS.

SEGA MAITRE

L E S   N O U V E A U T E S   D ' A B O R D !



Avec la Mégacarte, 5% de remise* sur des prix canons et des promotions exclusives.

IMPORTANT : Si vous n'avez pas encore votre Mégacarte, passez chez Micromania, elle vous sera offerte avec votre premier achat.

* *Sauf sur les Consoles - Remise différée - Carte envoyée par courrier*

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
200 m2 exclusivement consacrés aux scotchés du jeu vidéo.

Ouvert 7 jours/7



MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs-Elysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V. Tél. 42 56 04 13



MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale. Niveau -2
Métro et RER Les Halles. Tél. 45 08 15 78



MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07



MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91



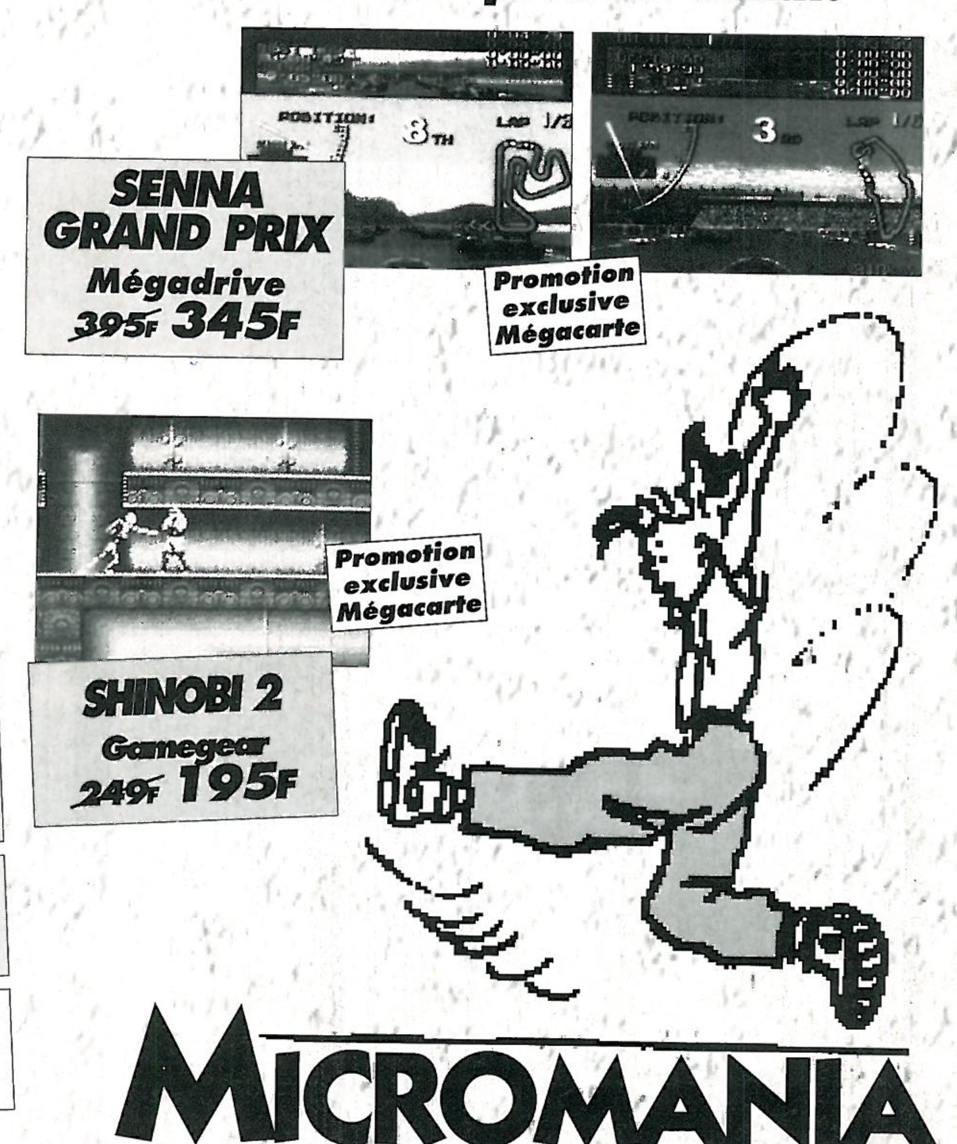
MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps. Niveau 2
Rotonde des Mitoirs. RER La Défense. Tél. 47 73 53 23



MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1. Tél. 93 62 01 14



MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1. Face sortie Métro
69000 Lyon. Tél. 78 60 78 82



MICROMANIA

Important : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 8 mai 93.
Attention : Les Nouveautés et les produits à paraître ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA pour connaître la disponibilité exacte.

Commandez par téléphone ! **92 94 36 00**
Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

MG 11 Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 29 F
Précisez Disk ☐ Cartouche ☐ **Total à payer =**	F

Nom ....
Adresse ....
.... Tél. ....
Code postal .... Ville ....

LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :

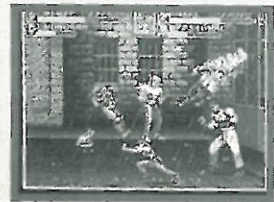
Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **35** F) pour frais de remboursement

N° de membre (*facultatif*)

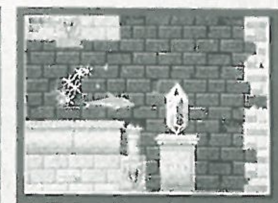
Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ PC Comp. ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Séga ☐ Super Nintendo

MEGADRIVE

LE TOP 5 MICROMANIA



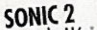
STREET OF RAGE 2
Chacun des 4 combattants possède ses propres caractéristiques: puissance, technique, vitesse, saut, énergie. Vous pourrez jouer à 2 lors de la progression contre vos terribles ennemis, ou même combattre l'un contre l'autre !



ECCO LE DAUPHIN
Une tempête mystérieuse a éparpillé votre famille. Pour les retrouver vous devez parcourir de vastes royaumes aquatiques truffés de pièges. 25 niveaux immenses et dangereux !!



ROAD RASH 2
Le must de la course moto : Jouer à 2 en même temps, chacun sa moto, l'écran divisé en deux permet de suivre la course simultanément !



SONIC 2
Sonic le Hérisson nous revient pour de nouvelles aventures !! Un jeu de plateforme où il sera accompagné d'un renard très futé. 2 écrans superposés vous permettront de jouer à 2 simultanément dans le Hit des Hits Sega.



MICKEY ET DONALD
Réunissant Mickey Mouse et Donald Duck, retrouvez nos 2 héros dans une même aventure, s'entraidant pour franchir les obstacles et les difficultés du parcours !

LES NOUVEAUTES D'ABORD !



AMAZING TENNIS
3 types de surface: terre battue, gazon et hard. Les rebonds sont hyper réalistes et la surface influe sur la rapidité de la balle.De très beaux graphismes et une animation des joueurs infernale.



OUT OF THIS WORLD
L'adaptation du Hit que fut Another World de l'éditeur Delphine Software sur votre Megadrive. Une aventure démente où vous êtes projeté dans un monde où le danger surgira à chaque instant.



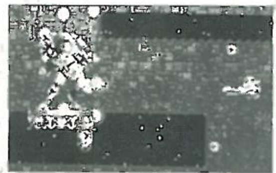
STRIDER 2
5 niveaux de folie avec un hit de l'arcade ! Strider est plus fort que jamais, mais cela sera t-il suffisant pour sauver l'univers !

TINY TOON
Retrouvez vos héros de dessins animés dans des aventures géniales, humoristiques, et passionnantes.



POUR CONNAITRE LA DISPONIBILITE ET LE PRIX D'UN JEU DANS UN MAGASIN MICROMANIA TAPEZ 3615 MICROMANIA ou TELEPHONEZ A VOTRE MAGASIN MICROMANIA.

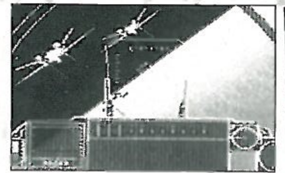
LES JEUX D'ARCADE



Thunderforce IV
La perfection des shoot'em up sur megadrive. Des scrollings superposés, des sprites qui bougent dans tous les sens, et les monstres de fin de niveau qui vous feront pâlir de peur !



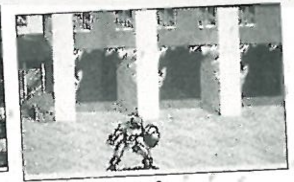
T2 Arcade Game
Vous êtes un terminator T800 et vous disposez d'un redoutable arsenal: mitrailleuse à tir rapide, fusils, roquettes et lance grenades M79.



G Loc
Retrouvez les sensations de l'arcade grâce aux décors en 3D: Depuis votre intercepteur, participez à des combats aériens acharnés.



Atomic Runner
Vous combattrez des extra-terrestres depuis les ruines Maya jusqu'aux entrailles de la Terre sur 7 niveaux fabuleux.



Captain America
Vous incarnez 4 des héros des bandes dessinées : Captain América, Iron Man, Hawkeye et Vision! pour sauver la planète des pattes de Red Skull



Batman Revenge of Joker
Une action d'enfer. Pour combatte vous aurez toutes les armes classiques de Batman: les bat-boomerang, les bat-ficelles...

LES JEUX DE COMBAT



Fatal Fury
A 2 joueurs en duel "amical", ou contre l'ordinateur, vous allez pouvoir choisir parmi 4 combattants de l'impossible disposant de coups d'un autre monde!



Ninja Gaiden
Vous incarnez Ryu, un ninja et devez trouver puis détruire l'organisation mystérieuse qui recherche le sabre de Dragon Puissant.



Shinobi 3
Une nouvelle dimension du fameux Shinobi ! Vous devrez franchir 8 niveaux infestés d'ennemis et vous disposez de nouvelles armes!

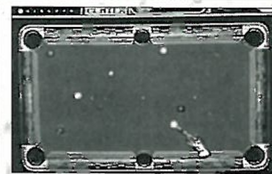
LES JEUX DE SIMULATION



Lotus Turbo Challenge
8 étapes infernales par tous les temps: pluie, neige, brouillard, et puis surtout la possibilité de jouer à 2 , l'un contre l'autre !



F15 Strike Eagle
Enfin une simulation de vol digne de ce nom sur megadrive. Le fameux et mythique F15 de l'éditeur Microprose à découvrir de toute urgence !



Side Pocket
Une partie de billard pour vous détendre. Mesurez vous aux meilleurs joueurs dans 5 des plus grandes villes Américaines.

LES JEUX DE PLATEFORME



EX Mutant
Une action comme seuls les mutants peuvent en offrir! Vous incarnez un ex mutant, et devez libérer des ex mutants prisonniers de mutants.



Rolo to Rescue
Vous êtes un éléphant et rejoignez votre maison; sur votre chemin vous devrez libérer des amis(lapin, écureuil, castor et taupe) qui vous aideront à passer certains obstacles



Indy J. Last Crusade
Indy est de retour et une fois encore l'action est rapide et délirante! 6 niveaux à la recherche du Sacré Graal.



Batman Returns
Un nouvel épisode de la vie renversante de Batman ! Il va devoir affronter le toujours coriace Pingouin.Des combats fous et variés sont au menu !



Talespin
Un superbe jeu de plateforme adapté du dessin animé de Disney ayant pour héros le célèbre Baloo!



Tazmania
Taz le démon de Tasmanie arrive sur nos écrans! Des graphismes et une animation de toute première qualité. Eclatez vous sur 6 niveaux fous !

LES JEUX DE SPORT



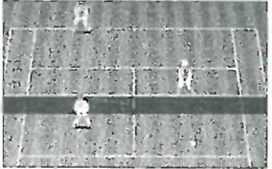
Mohamed Ali Boxing
Vous pourrez jouer seul ou à 2 joueurs . Cette simulation de boxe en 3 dimensions vous offre tous les coups de la boxe anglaise



PGA Tour Golf 2
7 parcours de golf à découvrir de toute urgence ! Une fluidité et une animation 10 meilleure que le premier PGA.



All Star Challenge
Vous allez pouvoir incarner 27 des plus grandes stars du basket américain . Apprendre leurs meilleurs coups dans des matches 1 contre 1.



J.C.Tennis/Grand Slam
En simple ou en double, les adversaires seront redoutable et cela aussi bien sur terre battue que sur gazon ou surface synthétique.



European Club Soccer
La coupe de l'UEFA chez vous ! 2 modes de jeu: Arcade et simulation. Possibilité pour 8 personnes de jouer dans le même championnat!



Team USA Basketball
Participez aux J.O. Choisissez votre pays parmi 15 équipes. Défiez la Dream Team !!

MEGADRIVE



GENIAL !
Control Pad Pro 2 125F
Le stick adaptable livré gratuitement !
Le Control Pad parfaitement adapté pour votre Mégadrive.

Le Remote Controller + 1 Manette 249F
Manette sans fil permettant de vous éloigner à 6 mètres de votre console.

La Manette seule 145F

PROMOTIONS MEGADRIVE

(Dans la limite des stocks disponibles)

Wonderboy 3	~~395F~~	199F
Turbo Out Run	~~395F~~	199F
Strider	~~395F~~	199F
Shadow Dancer	~~449F~~	199F
Moonwalker	~~395F~~	215F
Golden Axe 2	~~449F~~	249F
Marble Madness	~~395F~~	299F
Mercs	~~395F~~	199F
Super Thunderblade	~~395F~~	215F
World Cup Italia	~~395F~~	215F
Alex Kidd	~~395F~~	215F
Last Battle	~~395F~~	215F
Alisia Dragoon	~~449F~~	199F
Rambo 3	~~395F~~	199F
Super Hang On	~~449F~~	215F
Rings of Power	~~499F~~	199F

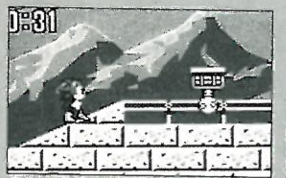
ACCESSOIRES MEGADRIVE

La City	399F
Action Replay Pro	499F
Extension Cord (Rallonge pour manette)	39F
Menacer	499F
Adaptateur 8Bits/16Bits	295F
Cable Péritel Megadrive	175F
Adaptateur Secteur universel	175F

MICROMANIA

GAMEGEAR

LE TOP 5 MICROMANIA



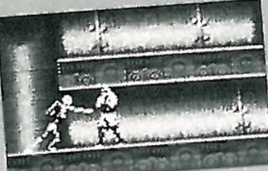
SONIC 2
Sonic nous revient pour de nouvelles aventures! Un super jeu de plateforme délirant.



STREET OF RAGE
Rejoignez deux ex-flics dans une guerre totale pour sauver la ville du syndicat du crime!



TAZMANIA
Taz le démon de Tasmanie est dépourvu de patience, c'est un vrai démon!



SHINOBI 2
Le Ninja Noir a pris le contrôle de Neo-City et a emprisonné les Ninjas Elémentaires.



BATMAN RETURNS
Batman a des démêlés avec Catwoman et Penguin, le plus meurtrier des duos.

LES NOUVEAUTES D'ABORD !



GREENDOG
A travers 8 niveaux très fous, vous ferez du skate, du patin et même de l'hélico à pédales.



TALESPIN
Un superbe jeu de plateforme ayant pour héros le célèbre Baloo.

LES SIMULATIONS DE SPORT

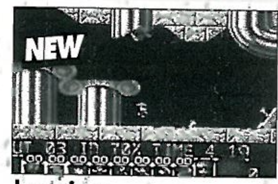


Out Run Europa
Préparez-vous à tester jusqu'à l'extrême vos compétences de conducteur ! Foncez !



Wimbledon Tennis
Smash aériens, services canons, passings shots, un mode d'entrainement et 4 tournois

LES JEUX D'ARCADE



Lemmings
Les Lemmings sont en marche! Aidez les à creuser, à construire et à ouvrir leur route.



Super Off Road
Prenez le volant et foncez! Les défis de la course tout-terrain vous attendent.

LES JEUX D'AVENTURE



Prince of Persia
Des passages secrets, des pièces fantastiques, des adversaires violents et de potions magiques.



Defender of Oasis
Un jeu de rôle dans lequel vous devez défendre le monde d'Oasis contre les forces du mal.

PROMOTIONS GAMEGEAR

(Dans la limite des stocks disponibles)

Chessmaster	~~245F~~	149F
Crystal Warriors	~~325F~~	149F
Dragon Crystal	~~245F~~	149F
Fantasy Zone	~~245F~~	149F
Halley Wars	~~245F~~	149F
Joe Montana Foot.	~~245F~~	149F
Pengo	~~215F~~	149F
Putter Golf	~~215F~~	149F
Slider	~~245F~~	149F
Solitaire Poker	~~245F~~	149F
Woody Pop	~~215F~~	149F

ACCESSOIRES GAMEGEAR

Adaptateur Secteur Gamegear 99F

BIG WINDOW 149F
Cette loupe agrandit 1,6 fois et grâce à ses protections latérales évite tous les reflets.

LE WIDE MASTER 99F
Agrandit l'écran de votre Gamegear

Adaptateur Cartouche 99F
MASTER SYTEM GAMEGEAR
Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear

LES NOUVEAUTES D'ABORD

Retrouvez tous vos jeux préférés en vente par correspondance ou en magasin chez le N°1 du jeu vidéo ! Pour en connaître la disponibilité et les derniers prix téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA.

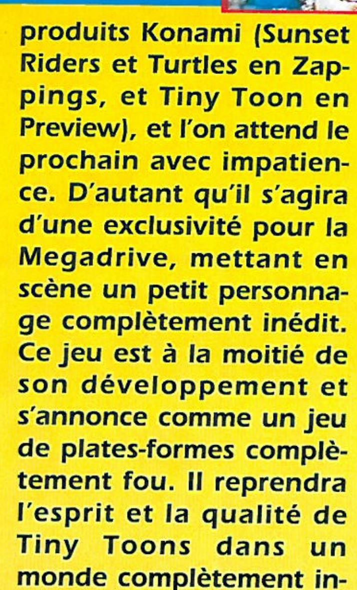
VENTE PAR CORRESPONDANCE	TEL (16) 92 94 36 00	MICROMANIA VELIZY 2	TEL 34 65 32 91
MICROMANIA CHAMPS ELYSEES	TEL 42 56 04 13	MICROMANIA LA DEFENSE	TEL 47 73 53 23
MICROMANIA FORUM DES HALLES	TEL 45 08 15 78	MICROMANIA NICE	TEL 93 62 01 14
MICROMANIA ROSNY 2	TEL 48 54 73 07	MICROMANIA LYON	TEL 78 60 78 82

IMPORTANT : Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania.



THE ROCKET KNIGHT ADVENTURES
ÉDITEUR : KONAMI

Vous commencez à vous habituer à ce que l'on s'émerveille depuis quelques mois à propos de l'arrivée de jeux Megadrive conçus par le géant japonais Konami. À Megaforce, on a toujours du mal à se remettre de l'arrivée des trois premiers produits Konami (Sunset Riders et Turtles en Zappings, et Tiny Toon en Preview), et l'on attend le prochain avec impatience. D'autant qu'il s'agira d'une exclusivité pour la Megadrive, mettant en scène un petit personnage complètement inédit. Ce jeu est à la moitié de son développement et s'annonce comme un jeu de plates-formes complètement fou. Il reprendra l'esprit et la qualité de Tiny Toons dans un monde complètement inventé par les esprits créatifs de chez Konami. Sparkster est le nom du nouveau personnage mis en scène dans un jeu de plates-formes qui fait lutter celui-ci contre les forces robotisées du Dark King. Notre petit héros est en effet une sorte de renard en armure et muni d'un jet-pack lui permettant de voler dans les airs. À grands renforts d'effets spéciaux, de pièges diaboliques et d'originalités à tous les coins de niveaux, Rocket Knight risque bien de casser la baraque lors de sa sortie au Japon prévue pour juin.



AMAZING TENNIS
(Megadrive) ÉDITEUR : ABSOLUTE

Les simulations de tennis, il faut bien le dire, ne sont pas légion et pas d'un excellent niveau sur Megadrive. Mais voici que se pointent quelques simulations pour les mois à venir. Malheureusement, nombre d'entre elles sont annoncées partout mais hors de France. Seul, Amazing Tennis est annoncé pour chez nous alors qu'il est déjà sorti au Japon. Très réaliste, Amazing Tennis montre une vue très à ras du terrain du jeu exactement comme si on y était ! La vue se fait de derrière le joueur avec le terrain en perspective dans le sens de la longueur. Tous les coups du tennis sont simulés et l'animation est aussi impressionnante que les graphismes. On parle bien sûr ici des sprites des joueurs, qui font vraiment croire à de véritables joueurs tant ils sont bien animés. Pouvant être joué seul ou à deux, ce jeu arrive sous peu chez nous et c'est tant mieux !

SAYO

TOXIC CRUSADERS
(Megadrive) ÉDITEUR : SEGA



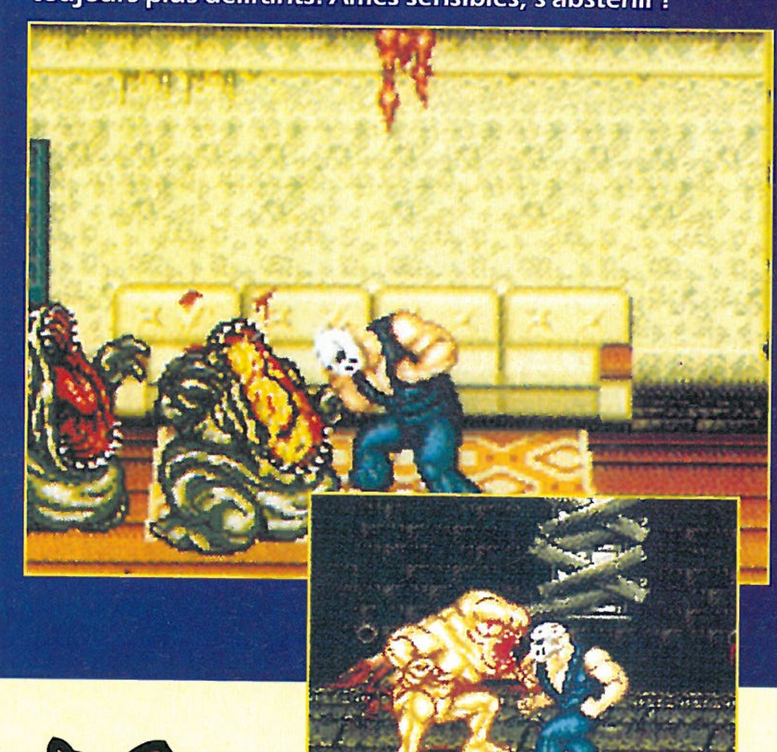
Même si Toxic Crusaders est d'abord distribué à l'étranger sous le label Sega, les fins limiers de Mega Force ont réussi à trouver les responsables de ce terrible jeu qui sort en ce moment aux States. Et ces responsables sont français, cocorico ! C'est l'éditeur Infogrames (qui officie en micro) qui a travaillé sous licence Sega, on a même une photo du développeur en plein travail prise en juillet dernier alors qu'il commençait le jeu (regardez l'écran de travail au fond, les premiers écrans du jeu). Et l'on peut dire que le résultat vaut le coup d'œil car les couleurs sont vives et les détails nombreux. Ce jeu de plates-formes et de combat vous met dans la peau verte d'un balayeur de rue mutant attaqué à l'acide et qui lutte contre des ennemis encore plus immondes que lui, ça promet ! Cinq niveaux de combats pour un jeu d'action varié. On attend le jeu en version officielle pour les grandes vacances.



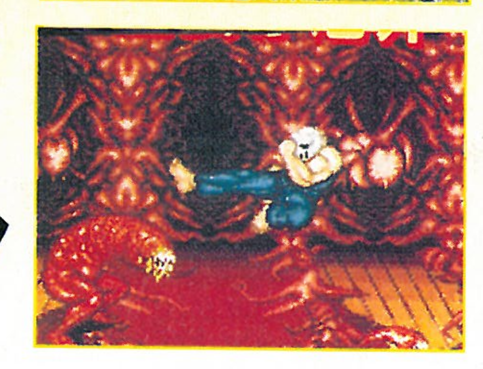
SPLATTERHOUSE PART III
(Megadrive) ÉDITEUR : NAMCO

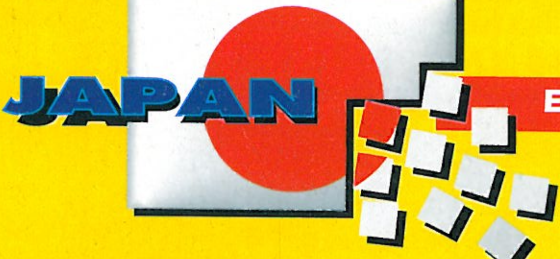


Le retour du tueur à la bate de baseball est attendu sur Megadrive et pour cause. Le troisième volet de la saga gore s'annonce comme une véritable superproduction sur Megadrive. 16 MB de graphismes colorés et terriblement réalistes vont bientôt plonger les japonais dans l'horreur la plus totale. Le jeu est en effet terminé et continue l'histoire de Jennifer que l'on croyait sauvée. Une superbe image numérisée de cette Jennifer est d'ailleurs proposée en intro, et de nombreux éléments permettent enfin de tout connaître de cette saga horrifique. Les cinq niveaux de ce beat-them-up sanglant vous mettent à nouveau aux commandes du personnage musclé et masqué amoureux fou de Jennifer. ça tape, ça dégouline, ça explose et ça crache. La couleur est rouge et l'ambiance noire ! Bref, le héros patauge dans des mares de sang et se bat à la main contre des monstres toujours plus délirants. Ames sensibles, s'abstenir !











BLASTER MASTER 2
(Megadrive)



Le petit tank bondissant revient sur Megadrive, après de premières aventures qui n'étaient pas passées par cette console. À bord de ce véhicule tout terrain, les petits américains vont pouvoir dès ce mois d'avril s'éclater en fonçant tout droit et en évitant les tonnes de pièges préparés par des concepteurs assez "vicieux" ! Plutôt branché shoot-them- up que course de voitures, Blaster Master 2 fleure bond le jeu de plate-forme version tir dans tous les sens. Quoiqu'il en soit, il s'agit d'un jeu d'action qui s'annonce très joli. Peut-être un jour en France ?

DEVIL BUSTER
(MEGADRIVE) ÉDITEUR : SIMMS

Une fois de plus, une bande de vilains méchants se sont emparé de la Terre et menacent de rayer la plupart des villes de la carte du monde. Heureusement, trois héros ont décidé d'intervenir et de combattre le Mal. Devil Buster, bien qu'utilisant un scénario plutôt insipide, propose un jeu au rythme soutenu. En vue de profil et à progression multidirectionnelle, il vous met dans la peau de l'un des trois personnages choisis au début de l'aventure. Il y a un combattant avec une épée dans le genre Conan le barbare, un ninja et un magicien. Vous avez donc le choix et pouvez même en choisir deux puisqu'il est possible de jouer à deux simultanément dans ce jeu de baston à progression. En fin de développement, le jeu sortira au Japon au mois de juillet sur une cartouche de 8MB. Il semble bien qu'il s'agisse d'un jeu d'action d'un excellent niveau technique, aussi bien en ce qui concerne les graphismes et les couleurs, que la fluidité des animations.



GOLDEN AXE III (Megadrive) ÉDITEUR : SEGA

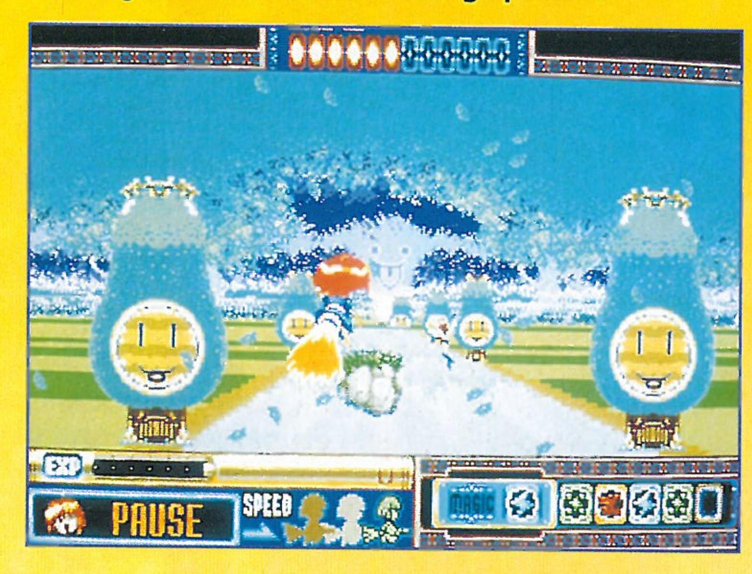
Prévu pour bientôt au Japon, il est certain que Golden Axe III sur Megadrive arrivera rapidement en France, car ce titre a déjà fait deux fois un carton dans notre pays regorgeant de combattants à l'épée en herbe ! Golden Axe est déjà devenu un jeu d'action mythique sur Megadrive et se place fièrement dans la ludothèque idéale au rayon conversion d'arcade. Le troisième volet de la saga est la conversion du jeu d'arcade sorti il y a peu de temps. Il vous permet à nouveau de jouer à un ou deux joueurs simultanément dans un beat-them-up épique. Dans une vue à la Streets of Rage, vous guidez un warrior musclé à travers des niveaux bourrés d'ennemis barbares ou imaginaires. Outre les classiques coups d'épée et de pieds, les pouvoirs magiques sont très impressionnants, encore plus que dans les versions précédentes. Les graphismes ont, eux aussi, été considérablement affinés pour enchanter tous les japonais qui s'amuseront quelques mois en avance par rapport à vous, chers lecteurs !



PANORAMA COTTON
(Megadrive) ÉDITEUR : SEGA



Prévu sur une cartouche de 8MB, ce jeu est en cours de finition dans les ateliers nippons. Il rappelle un peu Burning Fight, sorti chez nous il y a quelques mois et qui ne nous avait pas vraiment marqués, à cause d'un niveau technique plutôt bas. Ce jeu au drôle de nom rappelle aussi les Afterburner et autre G-Loc, car se déroulant dans un univers de 3D simulée. Les décors se déroulent devant vos yeux et les ennemis arrivent du fond de l'écran. Comme dans Burning Fight, vous contrôlez une nana qui doit tirer sur tout ce qui se pointe devant son nez. Mais comme dans Burning Fight, ce qui se pointe devant son nez n'est pas toujours statique, ça va même plutôt vite ! Pour ne rien louper des ennemis qui rapportent des points, Cotton (c'est le petit nom de l'héroïne du jeu) peut aller n'importe où sur l'écran, tout en restant au premier plan. Elle se trouve juchée pendant tout le jeu sur un scooter spatial qui lui permet de bouger assez rapidement. Inutile de vous dire que les ennemis sont vifs et terriblement durs à accrocher. Contrairement à Burning Fight, le jeu semble très varié avec des stages où le sol et le plafond scrollent en se déroulant. Jetez un coup d'œil aux clichés exclusifs directement arrivés du Japon et vous jugerez vous-même de la qualité des graphismes.



SNOW BROTHERS
(Megadrive) ÉDITEUR : TENGEN

Ce jeu d'arcade basé sur le concept de la saga Bubble Bobble est prévu pour le mois de mai au Japon, sur une cartouche de 8 MB. On retrouve dans ce jeu à peu près tout ce qui fait le bonheur du fana de jeux de plates-formes en tableaux. Vous guidez un petit bonhomme de neige qui ne veut pas fondre et qui doit donc se défendre dans une série de tableaux tous plus bizarres les uns que les autres. Des boss énormes, des ennemis désopilants et des décors tout droit sortis de l'imagination fertile des concepteurs de jeux d'arcade. Le résultat est fabuleux sur Megadrive, car les couleurs de la version originale sont excellemment bien rendues. Vous sautillez d'étage en étage en évitant les projectiles, et en transformant vos ennemis en points bonus à récolter. Après avoir nettoyé un tableau, vous passez au suivant, ce qui ne surprendra personne, bien qu'il faille se méfier de ce genre de jeu qui rend fou !

BLADE GUNNER
(Megadrive)
ÉDITEUR : SEGA







a claque, ce Blade Gunner ! Cela va être dur pour les japonais (et encore plus difficile pour nous autres) d'attendre la sortie de ce jeu, prévue pour le mois de juillet au Japon. Le jeu reprend en effet l'esprit Konami des jeux Tiny Toon ou Rocket Knight, dans un univers complètement original, un de plus ! Vous dirigez un petit garçon très véloce qui aime à virevolter de plates-forme en plates-forme, et à tirer des bulles sur ses ennemis. Le jeu propose un mélange 50% plates-formes, 50% tir et 100% action ! Le tout se déroule en progression multidirectionnelle et en vue de profil à la manière des classiques jeux d'arcade du même genre. On a d'ailleurs du mal à faire la différence entre ce jeu de 8MB sur Megadrive et un jeu d'arcade tant les graphismes sont précis, colorés et variés. Un jeu qui va en faire craquer plus d'un, c'est sûr !

David Perry, créateur de Cool Spot

Vous avez certainement déjà entendu parler de Cool Spot, ce jeu de Virgin Games dont l'on nous assure que l'animation du personnage principal et des différents autres sprites est tout simplement fabuleuse ! Vous pouvez nous croire quand on vous annonce une nouvelle aussi réjouissante, car l'animation du héros de la boisson "Seven Up" a été travaillée comme jamais. Et cela, on le doit à un programmeur de génie du nom de David Perry. D'ailleurs, il est fort probable que nombre d'entre vous connaissent déjà ce nom, désormais célèbre. Il a commencé à "sévir" sur CPC, où son premier jeu fut Trantor : une petite merveille pour une 8 bits ! Depuis, le bougre a fait du chemin et apporte maintenant ses précieuses lumières sur console pour le compte du colosse Virgin Games. À ce propos, si je vous disais aussi qu'il a contribué à la programmation et au travail d'animation du génial Global Gladiators, vous serez d'accord avec moi pour lui décerner une médaille pour bons et loyaux services ! En tout cas, je vous convie maintenant à connaître un peu mieux le personnage, sa manière de travailler, et sa conception du jeu, en lisant l'interview que nous avons réalisée en Angleterre. Rien que pour vous...



Voici le génial Dave Perry, en chair et en os, posant à côté de la mascotte de son nouveau jeu, Cool Spot. Vous ne trouvez pas qu'il ressemble à Terminator ?

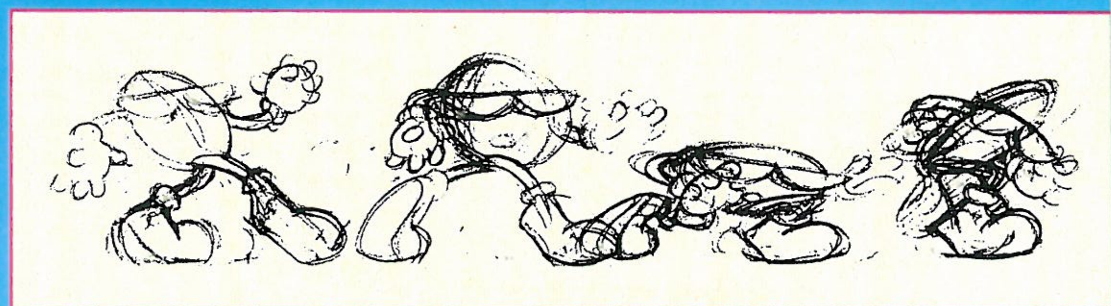
UN PEU D'HISTOIRE...

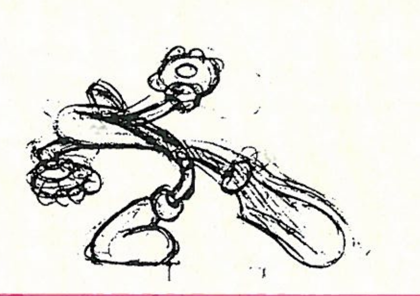
David Perry est né le 4 mars 1967 en Irlande du Nord, pays où, un peu plus tard, il commence à programmer de simples démos pour des revues spécialisées. Il émigre ensuite en Angleterre à l'âge de 17 ans, où son premier salaire de programmeur est de 35.000 francs par an. À cette époque, cela ne lui donne pas les moyens, comme vous pouvez le voir, de se mettre à son propre compte, lui qui vit encore avec sa mère et qui dispose à peine de quoi se payer le billet du train pour aller au boulot...

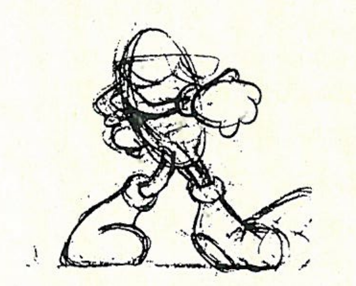
MEGA FORCE : Dave, pourquoi avoir choisi ce métier ?
DAVE PERRY : Aussi loin que je me souvienne, j'ai toujours voulu faire ça. En fait, je sens que j'étais destiné à faire de grandes choses dans la vie. J'ai commencé à programmer dès l'âge de 14 ans sur le Sinclair ZX81, et mon but de l'époque était d'avoir la même superbe voiture que les programmeurs que je connaissais !

M-F : Quelle est ton expérience dans l'industrie du jeu vidéo ?
D.P : Eh bien, j'ai travaillé pour Mikro-Gen, Sega, Elite, Encore, US-Gold, Ocean, Infogrammes, Mirrorsoft, Virgin Mastertronic, Virgin Games, Digital Integration, Disney, Mindscape et Firebird ! C'est-à-dire pratiquement toutes les sociétés implantées dans ce milieu. Maintenant, comme je gagne à être connu, on a tendance à m'appeler d'un peu partout pour


PARMI LES SPRITES DE COOL SPOT...







Regardez tout ce qu'il faut faire, pour obtenir ne serait-ce qu'une toute petite animation ! Des tonnes et des tonnes de croquis sont nécessaires pour arriver à un résultat acceptable. Pour Cool Spot, c'est le mot "génial" qui convient le mieux !

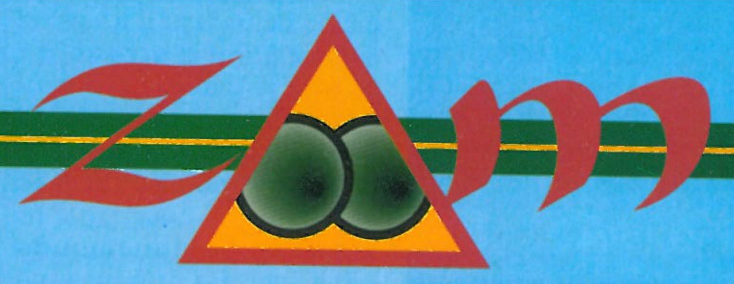
solliciter mes services. Mais je ne m'en plains absolument pas ! Au contraire, c'est un véritable honneur pour moi, une sorte de reconnaissance.

M-F : Dave, combien de temps te faut-il pour développer un jeu ?
D.P : Pour prendre quelques exemples concrets, ce sera plus simple, il m'a fallu 6 mois pour coder Global Gladiators. Quant à Cool Spot, je n'ai pas eu trop de 3 mois pour le coder, 1 mois pour le tester et 2 mois pour le soumettre aux instances de Sega. Donc, 6 mois au total, pour avoir un jeu finalisé.

M-F : Comment crées-tu un jeu ?
D.P : Quand je suis encore aux prémisses d'un projet, je n'ai, pour ainsi dire pas de vie ! Je ne vis que pour le travail, commençant à 8 heures du matin, et retournant à la maison après minuit. L'important est de maintenir motivée l'équipe qui vous accompagne. C'est une condition absolument nécessaire pour avoir un bon résultat. C'est pourquoi je me dois de programmer le plus rapidement possible, sans m'accorder de temps mort, pour que tout le monde suive d'emblée un bon rythme. Certains disent que travailler avec moi, c'est comme chevaucher un tandem avec un coureur professionnel ! Ils exagèrent toujours !

M-F : D'où te viennent toutes tes idées ?
D.P : Lors de la conception d'un jeu, il est essentiel et impératif que tout le groupe participe et s'investisse totalement dans le

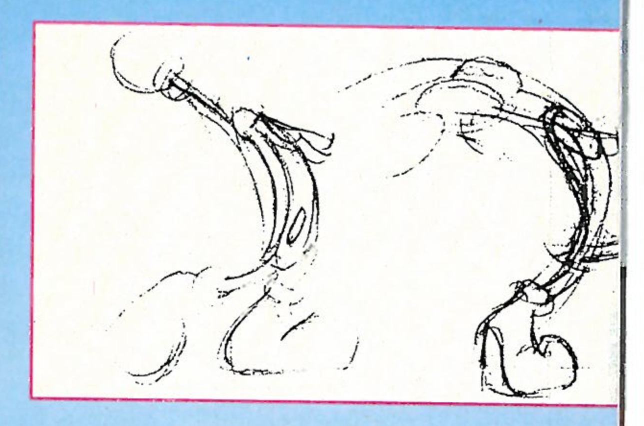
Comme vous pouvez le voir, David aime aussi faire le pitre... Ce qui ne l'empêche pas de nous sortir des merveilles !



David Perry, créateur de Cool Spot

David Perry devant les locaux de Virgin Games, la société pour laquelle il travaille actuellement.

projet. Nous prenons donc en considération les propositions de tout le monde. Parfois, il nous arrive de peaufiner une idée intéressante jusqu'à ce que nous soyons entièrement satisfaits. Notre avantage est que nous pouvons dire si cela s'avère bon ou non, dans un laps de temps assez restreint. Ainsi, nous ne partons pas dans une mau-



vaise direction, et pouvons donc facilement revenir sur nos pas, sans avoir fourni trop d'efforts inutiles.

M-F : Quelles sont les différentes étapes du développement ?

D.P : Moi, je suis chargé simultanément de la conception et de la programmation, de sorte que l'ensemble s'en trouve constamment changé, devenant ainsi plus affiné et plus "regardable". Avec Cool Spot, j'ai tâtonné durant 4 ou 5 heures jusqu'à ce que soudain j'aille dans une voie complètement différente de celle que j'avais empruntée jusque-là ! En général, cela s'avère être une grande idée, que j'exploite vraiment à fond, pour en tirer la quintessence voulue. Je recommence donc depuis le début, tout en sachant que cette fois, les choses iront plus vite, et seront beaucoup plus intéressantes au niveau du résultat final.

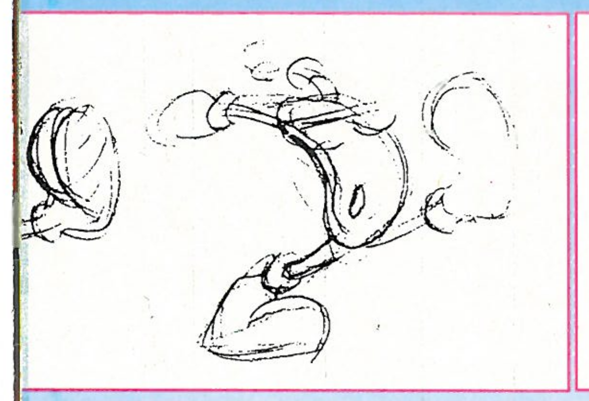
M-F : Combien y a-t-il de membres dans ton équipe ?

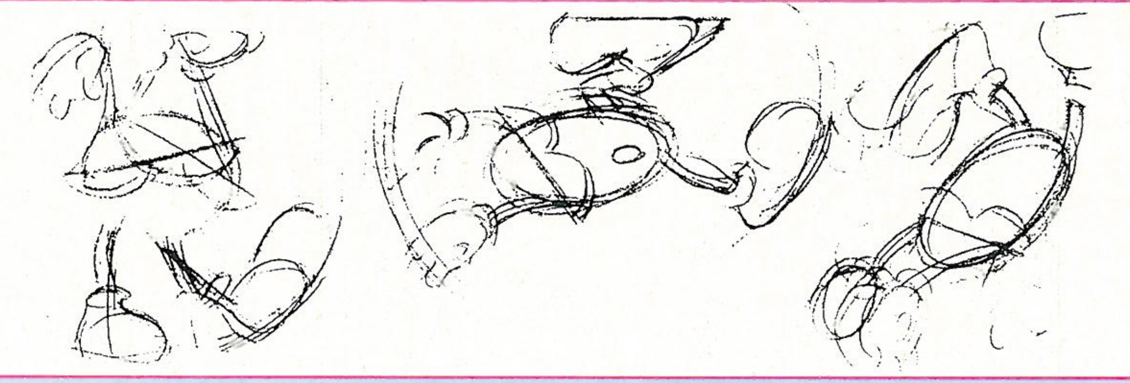
D.P : En fait, j'ai réussi à réunir une équipe très forte, tout simplement parce que je

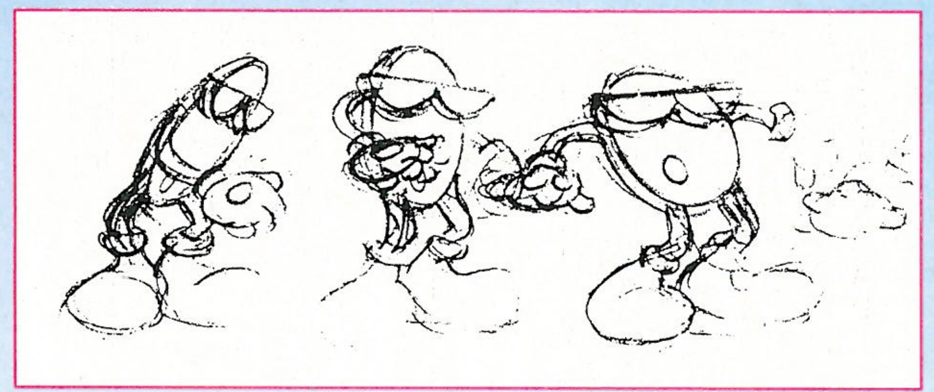
les ai "piqués" un peu partout aux quatre coins du monde. Le noyau du groupe se compose de 8 membres, bien qu'il arrive parfois que ce nombre grossisse du fait des différentes étapes du développement. Il y a en vrac : le programmeur (NDLR : David Perry), le producteur (Cathie Bartz-Todd), les chargés de l'animation (Mike Dietz et Shawn McLean), le responsable des décors de fond et de la présentation (Christian Laursen), les dessinateurs (David Bishop et Bill Anderson) et enfin le musicien (Tommy Tallarico).


L'ANIMATION DU PERSONNAGE PRINCIPAL

M-F : Quel est le rôle de chaque membre ?
D.P : Les chargés de l'animation s'occupent du sprite du personnage principal et des en-







nemis les plus importants du jeu, en les créant sur papier de sorte que d'autres personnes puissent les animer. Leur rôle est également de retravailler les animations pour les rendre encore plus fluides. Les autres artistes dessinent et animent tous les autres sprites du jeu, aussi bien les objets, les effets, les différents ennemis. Les 2 "designers" se chargent de tester la jouabilité globale du jeu, et les autres revoient l'architecture de chaque plan de chaque niveau. Le musicien a évidemment pour tâche de créer des effets sonores et des musiques pour chaque partie du jeu, tandis que le producteur vérifie que tout ce beau petit monde marche au même pas, en leur insufflant l'énergie nécessaire pour que, constamment, le niveau de productivité soit élevé.

M-F : Quels sont les atouts principaux qui font d'un jeu un succès ?
D.P : Un jeu possède trois facettes majeures : les graphismes, la musique et la jouabilité. Le succès d'un jeu est quasiment assuré grâce à ce trinôme, à condition qu'elles soient toutes d'excellente qualité et qu'elles aient un impact important, sans pour autant que l'une d'elles fasse de l'ombre à l'autre.

M-F : Quels sont tes jeux préférés ?
D.P : En fait, ma machine préférée est la Sega Megadrive ! Sur cette machine, je m'amuse énormément avec Ecco the Dolphin et Super Monaco Grand Prix... quand j'ai le temps !

M-F : Pour toi, l'avenir des jeux vidéo, c'est quoi ?
D.P : Mon rêve serait de programmer un jeu depuis ma chaise de directeur, un "clap" à la main et de gueuler: "ACTION !".

M-F : Et quels sont tes hobbies ?
D.P : J'adore prendre des bains de soleil sur la côte Californienne, j'aime aussi skier, patiner sur glace, nager, pratiquer le ski nautique, la planche à voile, le tennis, le mountain bike, le volleyball, la jonglerie, chevaucher mon monocycle dans des endroits étranges... Les jeux de pronostics sont aussi une de mes passions, au même titre que le billard que j'aime pratiquer dans des lieux sublimes et exotiques. Là où mon accent anglais se perd !...

M-F : Merci pour tout Dave, et bonne continuation !
D.P : Good Bye !
PROPOS RECUEILLIS PAR DEREK DE LA FUENTE

En Détresse...

Vous connaissez tous maintenant le principe de notre rubrique "En détresse", que nous aurions pu intituler en son temps "Les lecteurs parlent aux lecteurs"... Vous l'avez compris, nous centralisons ici l'ensemble des questions que se posent les joueurs sur un jeu particulier, du fait des difficultés qu'ils y rencontrent. Il se trouve évidemment d'autres lecteurs qui, eux, connaissent la réponse à ces problèmes, et dont la bonté d'âme les poussent à prendre la plume pour aider leurs collègues... Si vous êtes dans ce cas, la seule précaution à prendre est de bien noter sur votre réponse le numéro affecté à la question, avec le nom du jeu et de la console, et pour tous, nous rappelons notre adresse : Mega Force, "En Détresse", 100 Avenue du Général Leclerc, 93692 PANTIN Cedex.

Les réponses...

SONIC (MASTER SYSTEM)

Depuis des semaines, j'essaye de terminer le tableau 5/2 du Scrap Grain. Je me retrouve coincé entre deux barrières. Certes il y a un bouton, mais il ouvre les 2 barrières, mais pas en même temps et je n'arrive pas à trouver de solution pour sortir. Joséphine CACH



Hello Joséphine ! Je vais tenter de t'expliquer clairement comment sortir de cette impasse : va à l'endroit où tu es bloquée (aux deux portes) et appuie sur le bouton pressoir pour que la première porte (celle qui est la plus proche de toi) soit fermée. Ensuite, reviens sur tes pas jusqu'à l'endroit où tu peux voir une vie derrière une porte. Là, prends le chemin du bas. Tu vas arriver à deux chemins (un qui descends à la verticale et l'autre en "zig-zag"). Prends le chemin en "zig-zag". Arrivée au bout du chemin, tu devras sauter sur le chemin d'en face sans tomber dans le trou ! Là, il y aura le téléporteur qui signifiera la fin de tes souffrances. Maintenant, je te souhaite bon courage pour finir ce jeu ! Tu es presque au bout !

Le Mega Boy Masqué

TAZ-MANIA (GAME GEAR)

Je n'arrive pas à battre le monstre au monde 5 sur Tazmania. Pourrais-tu m'aider, s'il-te-plaît ? Nicolas BIGAND

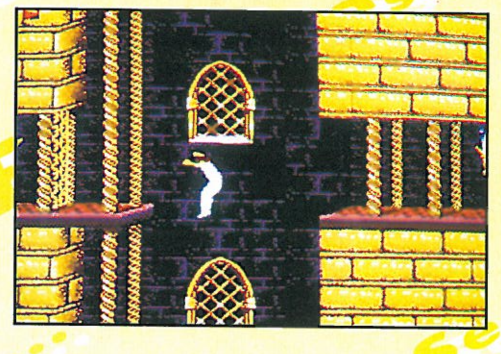
Pour passer le monstre du monde 5, il faut sauter sous les pics en sauts tournoyants. Dans le mode d'emploi, on t'explique plus longuement comment tuer le monstre du monde 5.

Julien, un Megaforceur Segamaniaque.

PRINCE OF PERSIA (GAME GEAR)

Dans Prince of Persia sur Game Gear, comment faire pour passer le 4ème level. Y-a-t-il des codes pour des vies infinies et pour finir ce jeu ? Merci d'avance. François

Salut François ! Il serait beaucoup trop long de t'expliquer le level 4 en détails, mais par contre, je peux te donner le code du level 5 : FFEGBF. Et puis allez, je vais même te donner le code du level 6 (je suis gentil, pas vrai ?) : KINKFE.



PS : Si tu veux vraiment faire le level 4 tout seul, procure-toi la soluce dans Mega Force n° 12.

Le Mega Boy Masqué

WONDERBOY 5 (MEGADRIVE)

J'ai un problème, je n'arrive pas à battre le Boss qui, quand on le tue, change de tête. Aidez-moi !



Pour battre le monstre à trois têtes, il faut utiliser la potion de puissance, et frapper la tête du Boss qui se présentera devant toi.

Joan NOLKA.

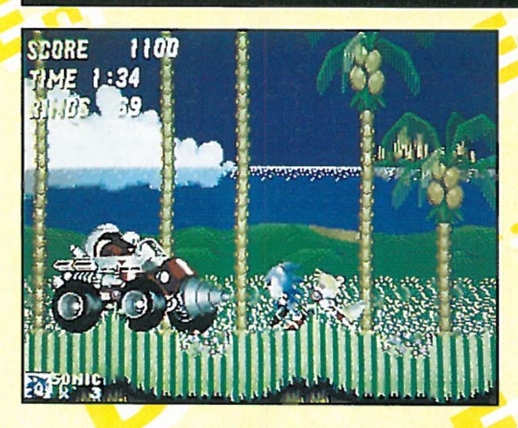
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD (MASTER SYSTEM)

Comment arriver au boss de la plaine du Bingoo et comment le battre ? Olivier MEHANI.

Pour battre le boss de la plaine de Bingoo, fais pierre puis ciseau, ensuite pour le tuer, mets-toi dans le coin gauche et tape-lui dessus trois fois.
KOENIG Sébastien

SONIC 2 (MEGADRIVE)

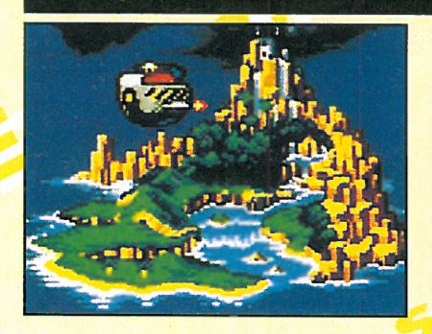
Je voudrais savoir comment on fait pour tuer le boss de la montagne à trucs ? Laurent



Pour battre le boss du niveau Hill Top, dès qu'il apparaît, rebondis dessus plusieurs fois. Ensuite mets-toi sur la première plate-forme et de nouveau lorsqu'il apparaît, recommence la même chose. Il ne résistera pas longtemps.
KENIG Sébastien

SONIC (GAME GEAR)

Voilà, je t'écris pour te lancer un gros SOS. J'ai 9 ans et je possède une GG et j'ai un énorme problème sur Sonic The Hedgehog. Comment fait-on pour trouver et attraper le cinquième et sixième diamant ? Merci beaucoup d'avance. Grégory LIGUORO



Tu n'as pas à avoir honte car moi aussi j'ai eu des difficultés... Au niveau 5, acte 2, lorsque tu te trouves devant une montée et une descente, monte (est-ce assez clair ?). Tu te trouveras dans une salle avec 3 fosses et 3 lance-flammes au-dessus. Tombe dans la 3ème fosse, et va vers le téléporteur : le tour est joué.
Niveau 6 : À l'acte 2, lorsque tu te trouves au-dessous du vaisseau marin-spatial, va vers ta gauche et saute (argggggg !) jusqu'à l'hélice. Tu tomberas sur une passerelle avec 5 Km en dessous. Bonne chance !...
Patrick BARBAN

GOLDEN AXE (MEGADRIVE)

Comment fait-on pour garder une magie au maximum pendant tout le jeu ?

Dès que tu vois un ou plusieurs lutins, tu leur tapes dessus jusqu'à ce qu'ils te donnent toutes les potions qu'ils ont. N'utilise aucune potion avant d'arriver au chef du level. Tu auras la magie au maximum avant d'affronter le chef. Charlie, l'homme aux mille astuces.

QUACKSHOT (MEGADRIVE)

1) Je n'arrive pas à trouver les ventouses vertes. Alors s'il te plaît, aide-moi. Laurent PERTUS

2) Comment faut-il faire pour battre le boss de l'Ile Hideout et y a-t-il un Select Round ? Merci d'avance. Benoît SCATTOUIN

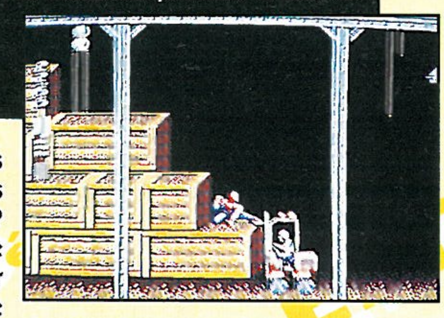


1) Laurent, après avoir pris la flamme en Egypte, va au pôle sud libérer la corne viking du bloc de glace, saute dans le trou où elle se trouve pour la prendre et va au bateau viking. Ouvre la trappe qui se trouve à droite du chef viking qui se trouve à genoux grâce à cette corne, une fois tombé dans la trappe, va vers la droite, tout au bout descends à l'échelle. Va maintenant vers la gauche en évitant les fantômes, une fois contre les tonneaux, saute à l'intérieur et va dans la porte qui s'y présente, ce qui t'ammènera au boss de ce niveau. Une fois détruit, va à droite où il y a une porte qui te mène sur le pont du navire. Discute avec le chef et il te fera cadeau de la ventouse verte. Maître Sega Junior

2) Pour battre ce boss qui est "pat-hibulaire" dans une machine infernale à faire des crêpes, va carrément vers la droite sous le petit abri et mets ton arme en position chewing-gum pour tuer le personnage qui s'y trouve déjà. Ensuite prends le pop-corn, attends que la machine soit au dessus de l'abri, cours vers la gauche, dès que tu le vois arriver saute et tire. Pendant qu'il clignote, retourne vite sous ton abri et recommence l'opération plusieurs fois jusqu'à ce qu'il se rende. Surtout, avant d'arriver à ce boss, assure-toi que ton arme est au maximum. Une fois ce boss battu, mets les guillemets pour utiliser le bouquin et mets sur "look", ainsi tu partiras pour le dernier niveau.
Je ne sais pas s'il y a un select round... Maître Sega Junior

SPIDERMAN (MASTER SYSTEM)

Après l'homme-lézard, j'essaye de prendre la clef, mais dans la pièce où elle se trouve, je perds le peu de vie qu'il me reste avant d'en sortir. Comment tuer l'homme-lézard sans perdre un maximum de vie ? Et comment prendre la clef et quitter la pièce où elle se trouve sans mourir ? Rémi COUSIN



Buenas Noches Rémi, tu n'arrives pas à vaincre l'homme-lézard dans SPIDERMAN sur Master System ? Décidément, heureusement que le Mega Boy masqué est là ! Pour tuer l'homme-lézard, mitraille-le avec le flash et emprisonne-le dans ta toile. Sans arrêter de lui lancer ta toile, donne-lui des coups de pieds. Ne perds pas patience car il est coriace. Surtout, prends garde à ses coups de queue.
Pour trouver la clef, va totalement à droite dans son repère, tu trouveras une autre trappe. Dès que tu tombes, lance une toile pour ne pas tomber et balance-toi pour prendre la clef. Tu n'as plus qu'à te laisser tomber de plate-forme en plate-forme jusqu'en bas. Ensuite, remonte sur l'échelle et en haut, lance une toile, grimpe au maximum et saute vers la sortie. Tu vois, ce n'est pas si difficile que ça !
Le Mega Boy Masqué et son assistant Frédéric

Des Questions !

GAME GEAR

N°16001
NINJA GAIDEN

Je voudrais savoir comment marche le système de code pour ce jeu. À quel moment apparaît le password ? Comment l'inscrire ? Merci d'avance...

N°16002
MICKEY MOUSE

Au niveau de l'horloge, je n'arrive pas à tuer le boss...

Emmanuel PITAVAL.

N°16003
WONDERBOY THE DRAGON'S TRAP

J'ai un gros problème, presque insoluble. En effet, quand j'ai pris la clé pour aller dans la tour du village d'Alsedo, je monte en haut de cette tour et je prends la porte. J'atterris dans le désert à gauche et, sur ma droite, il y a un mur et un puit de l'autre côté. Je ne peux donc pas aller chercher l'épée du tonnerre pour casser les blocs destructibles, ni aller vers les volcans. Que dois-je faire ? Je ne vois aucune issue ! C'est rageant de rester sur un échec. Pouvez-vous m'aider ? Merci d'avance.

Josette PARIS

N°16004
TERMINATOR

Dans Terminator sur Game Gear, je n'arrive pas à passer le 1er niveau, j'arrive à un endroit où un laser tire régulièrement. Je m'y obstine depuis trop longtemps, je craque, aidez-moi !

Seb

MASTER SYSTEM

N°16005
BART VS SPACE MUTANTS

J'ai eu les Simpson's pour mon anniversaire et je suis déjà arrivé à la fin du 1er niveau. Mais au lieu de rencontrer le Boss, je ne peux plus avancer à cause d'une barrière placée à gauche de l'écran. Pourtant, j'arrive à tout colorier en rouge. Aidez-moi ou je vais tout casser !

Sebastien MERLIN

N°16006
RAMBO 3

Bon, j'ai un problème sur Rambo 3 sur le 7ème Stage, quand il y a un gros hélicoptère avec plein de missiles, c'est-à-dire l'hélicoptère russe. J'ai essayé de tirer dans les hélices, dans les missiles, dans le cockpit, mais il n'explose pas, même avec une grenade ! Alors si vous pouviez m'aider, ce serait génial.

N°16007
MICKEY MOUSE

Je n'arrive pas à tuer les trois monstres (l'arbre, le pantin et la tablette de chocolat). Comment faut-il faire ?

Virginie SICARD.

N°16008
Y'S

Je suis bloqué à la tour de Doomed à la 3ème statue qui me téléporte dans une prison. Comment faire pour passer ? Je ne trouve pas le Hammer et le Blue Necklace. Où se trouvent-t-ils ?

Christophe VERILHAC.

N°16009
LEMMINGS

Quel est le code pour le dernier niveau en mode "1 joueur" ? Quel est le code "Action Replay" pour avoir les Lemmings infinis ? Merci d'avance.

Max, la menace.

MEGADRIVE

N° 16010 TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME

Au niveau de l'autoroute, je n'arrive pas à me débarrasser du camion dans lequel le T-1000 me course pour tuer John Connor qui se trouve dans le camion SWAT. Donne-moi la solution pour éliminer ce maudit T-1000, j'ai les circuits qui chauffent.

BAHEUX Christophe

N° 16011
BATMAN RETURNS

À l'acte 3, comment faire pour que Batman évite la roue lancée par pingouin ? En faisant Start lors du jeu, nous pouvons voir les différentes armes. À quoi sert l'arme avec laquelle Batman lance un fil ?

Daniel

N°16012
PHANTASY STAR 3

Voilà un bon mois que je me prends la tête sur "Phantasy Star 3" sur MegaDrive. À la deuxième génération, après avoir été chercher Théa, je suis incapable d'atteindre Techna...Que dois-je faire ?

Yannick MICHEL.



HIT-PARADE

Voici le Hit-Parade des meilleurs jeux SEGA, établi à partir de votre courrier. Pour le prochain numéro, envoyez vos classements, sur carte postale, avant le 15 novembre, à Megaforce, le Hit, 100, avenue du Général Leclerc, 93 692 PANTIN CEDEX. Ne mettez que cinq jeux par standard et précisez bien s'il s'agit d'un jeu sur Megadrive, Game Gear ou Master System.

MASTER SYSTEM



1 - Sonic 2 - 4ème mois - Héros Sega
Eh oui, on pouvait s'en douter...



2 - Astérix - 11ème mois - Action
La potion a fait son effet, on dirait...



3 - Tom & Jerry - 5ème mois - Action
Il faut bien que Tom souffle un peu !



4 - The Ninja - 1er mois - Action
Une arrivée sur le tatami !

5 - Ayrton Senna's...- 6ème mois - Sport
Une remontée d'enfer, jusqu'à la pole position ?!

6 - Olympic Gold - 8ème mois - Sport
Tiens, le retour des sportifs ! C'est le printemps !

7 - Donald Duck - 16ème mois - Action
Eh, le coin-coin nous revient !

8 - The Terminator - 6ème mois - Action
Ça pousse, ça pousse... Sait-on jamais ?

9 - Prince of Persia - 1er mois - Action
Une première qui risque de ne pas être la dernière !

10 - Lemmings - 1er mois - Réflexion
Petit lemming deviendra grand...

MEGADRIVE



1 - Sonic 2 - 4ème mois - Héros Sega
Le top du top !



2 - Mickey & Donald - 3ème mois - Action
Nos deux compères se débrouillent pas mal du tout !



3 - Streets of Rage 2 - 3ème mois - Action
Une petite pause pour la baston ?!



4 - Road Rash 2 - 2ème mois - Sport
Bon, on stagne... Mais vous avez vu les premières places !

5 - Thunder Force IV - 3ème mois - Combat
Une très bonne tenue, face à une telle concurrence !

6 - NHLPA Hockey'93 - 1er mois - Sport
Une entrée remarquée, et ce, malgré les beaux jours !

7 - Grandslam Tennis - 2ème mois - Sport
On se maintient, on se maintient !

8 - Terminator II - 1er mois - Action
Ça va péter, Commandant !

9 - Team USA Basketball - 1er mois - Sport
Le sport en salle a toujours ses adeptes.

10 - Rolo the Rescue - 1er mois - Action
Ce n'est qu'un début...

GAME GEAR





1 - Sonic 2 - 4ème mois - Héros Sega
Ben oui... Que dire de plus !



2 - Streets of Rage - 3ème mois - Arts Martiaux
La bagarre pour la 1ère place est rude !



3 - Alien 3 - 2ème mois - Action
Je vous le disais, le mois dernier !...

4 - Taz-Mania - 3ème mois - Action
On grimpe, on grimpe !

5 - Olympic Gold - 8ème mois - Sport
Un retour étonnant !...



DOMARK

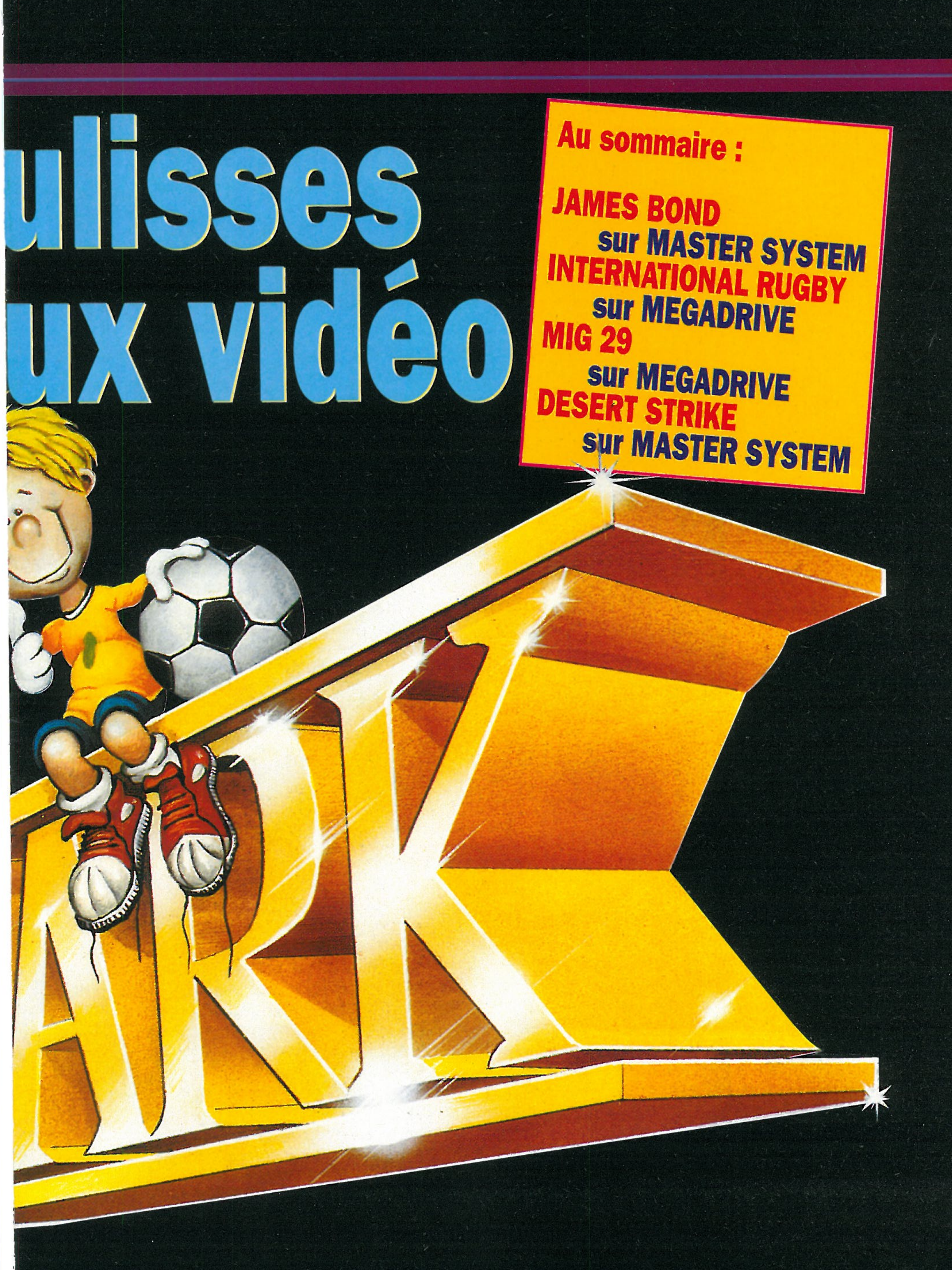
Dans les co... des je...

Si vous êtes un joueur un tant soit peu observateur, peut-être avez-vous remarqué sur les boîtes de certains de vos jeux un petit label doré au "O" démesuré, Domark. Fondée en 1984 par Dominic Wheatley et Mark Strachan, cette société a fait, depuis "Eurêka" son premier soft, bien du chemin.

Domark établit en 1987 un partenariat avec la société Atari/Tengen pour mettre en place en 1992, c'est-à-dire l'année dernière, un réseau commun de distribution sur les USA. Domark et Tengen vont désormais main dans la main, pour "le meilleur et pour le pire", comme le veut la formule consacrée.

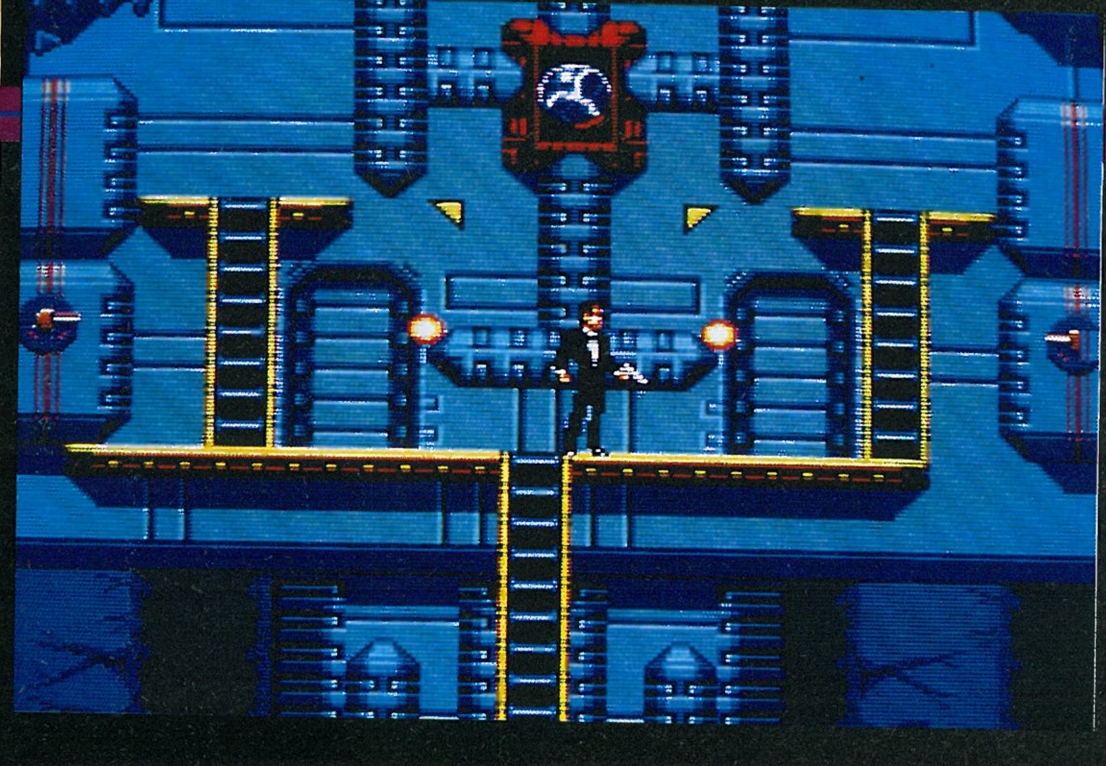
Domark et Tengen, c'est déjà pas mal de titres sur votre Megadrive, mais aussi sur votre Master System. Ayant acheté la licence, c'est-à-dire le droit d'exploitation, du Trivial Pursuit, Domark nous concoctait, il n'y pas encore si longtemps un Trivial Pursuit sur Master System ! C'est aussi grâce à Domark que Prince of Persia, l'une des légendes du jeu vidéo, faisait une entrée fracassante sur votre 8 bits. Citons encore Super Space Invaders, une autre référence mythique dans le genre ou, plus récemment, Pit-Fighter, un jeu de baston éclatant, dans tous les sens du terme ! De son côté, et toujours sur Master, Tengen sortait Ms. PacMan et Klax. On reste dans le domaine de l'illustre : jouer aux jeux vidéo sans connaître Pac Man, c'est un peu comme écrire un livre sans connaître la grammaire ou l'orthographe ! La Megadrive, pour sa part, recevait de Tengen, non seulement le jeu de réflexion Klax, mais aussi Pac Mania, Hard Drivin', un simulateur de conduite en 3D faces pleines, Pit-Fighter, Paperboy et le fantastique Dragon's Fury, le meilleur flipper sur console !

Désormais, les noms de Domark et de Tengen ne vous seront plus inconnus. Mais pour que vous en sachiez encore plus, nous allons faire pour vous le tour des prochaines éditions de ce couple de sociétés. Nous mettons de côté Formule 1 Grand Prix, un programme de F1, comme son nom l'indique, qui tournera sur la Megadrive aussi bien que sur votre Master System, et Road Riot, un soft de course de voitures tous terrains que pourra recevoir votre Megadrive. Ne vous inquiétez pas cependant, les meilleures news seront pour vous, et nous ne manquerons pas de vous en faire profiter, dès que nous aurons de plus amples détails sur ces deux softs. Maintenant, allons-y, faisons un tour du côté des prochaines parutions, dont certaines devraient vous étonner !

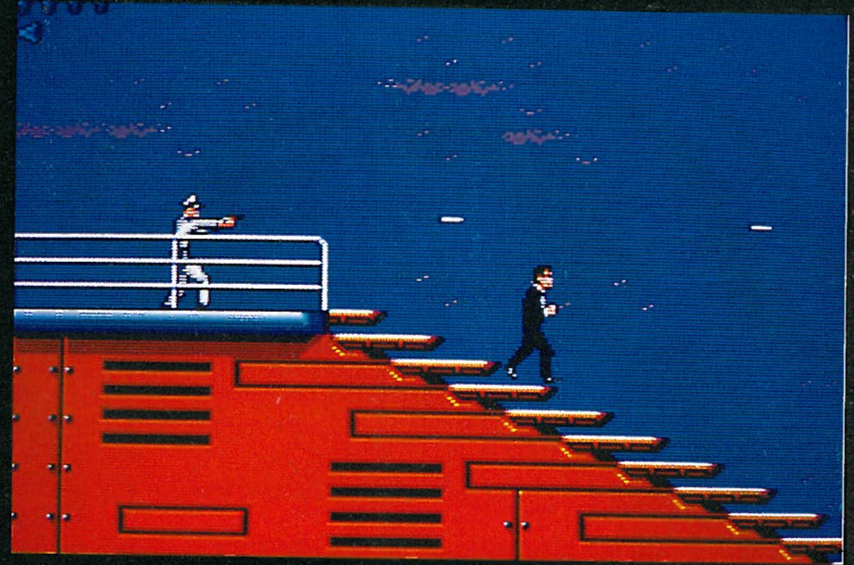


ulisses
ux vidéo
Au sommaire :
JAMES BOND
sur MASTER SYSTEM
INTERNATIONAL RUGBY
sur MEGADRIVE
MIG 29
sur MEGADRIVE
DESERT STRIKE
sur MASTER SYSTEM

DOMARK



JAMES BOND





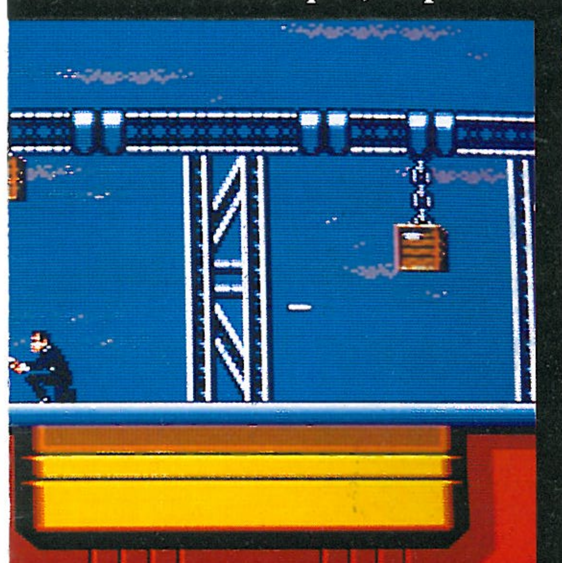
À ne pas confondre avec le jeu qui porte le même nom et que l'on trouve sur la Megadrive. Même si concept et réalisation sont pratiquement similaires, et qu'il s'agit d'un jeu d'action dans les deux cas, le scénario diffère pourtant légèrement.

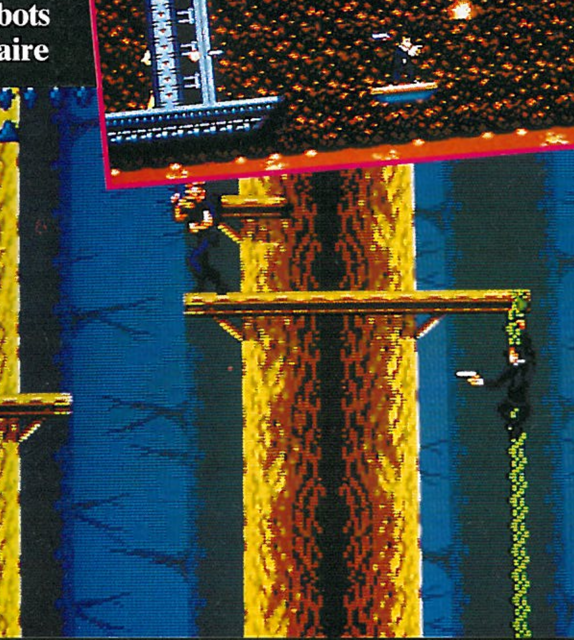
L'infâme professeur Greypen, un maître incontesté de tout ce qui touche au diabolique, envisage de prendre le contrôle du monde entier. Afin de réaliser son vaste et terrifiant projet, il a fait construire, quelque part dans l'Océan Pacifique, une île artificielle (est-ce que ça ne ressemble pas à une certaine intrigue de film ?) à grands coups de milliards, accumulés lors d'un vaste et fructueux trafic d'armes. À partir de sa forteresse insulaire, il projette d'envoyer une navette dans l'atmosphère, munie d'un laser destructeur. Depuis cette station spatiale, il serait ainsi capable de détruire n'importe quelle cible sur la terre en un simple geste.

MY NAME IS BOND... JAMES... COMMENT ?

Les dirigeants du monde entier, après une réunion au sommet, ont dépêché leurs meilleurs agents secrets afin qu'ils tentent d'enrayer l'horrible machination, et qu'ils détruisent, non seulement la navette et l'île entière, mais aussi le professeur. Ce dernier n'a donc plus qu'à

bien se tenir ! Mais, les uns après les autres, tous les agents ont échoué... Aujourd'hui, il n'en reste qu'un, assez malin et assez doué pour réussir cette mission : 007. La liberté du monde entier repose maintenant sur les épaules de ce nouveau super héros, et c'est une lourde tâche pour l'agent au service de sa Majesté.
C'est bien entendu vous qui deviendrez James Bond pour cette occasion mémorable, et il vous faudra vous montrer plus malin que le professeur, pour le mettre en déroute, lui et sa horde de brigands parmi lesquels les fans du genre retrouveront Jaws, l'homme aux dents d'acier, Bones et Oddjob avec son chapeau aux bords en lame de rasoir ! Pas moins de douze niveaux pour ce défi jamesbondien, répartis en cinq missions. Cela signifiera pour vous : fuir les robots tueurs mécaniques, ne pas vous faire





abattre par les tireurs embusqués une fois sur les quais, détruire la sphère de plasma, éviter les geysers d'eau bouillante et les boules de lave, et il ne s'agit là que de quelques exemples parmi les multiples périls qui vous guettent ! Vous devrez accomplir quatre missions différentes, plus une cinquième venant clore le tout, dont libérer des otages et empêcher Greypen de lancer sa navette spatiale.

BOND SANS Q N'EST PLUS VRAIMENT JAMES !

Afin de vous aider, vous trouverez sur votre chemin de nombreux gadgets concoctés par le célèbre Q, comme des missiles, des grenades, ou bien des élixirs de vie supplémentaire. Comment ferait-on sans Q ? L'action du jeu se déroulera suivant un scrolling multidirectionnel rapide, qui permettra à l'action d'être vive, et au rythme d'être haletant ! Heureusement que vous ne sortez jamais sans votre Walther PPK !... Les ennemis à abattre sur votre route seront nombreux, mais songez à économiser votre énergie pour arriver aux boss qui ne se laissent pas passer facilement. Un Jaws, c'est une montagne de muscles, qui ne fera de vous qu'une seule bouchée !





DOMARK

INTERNATIONAL RU



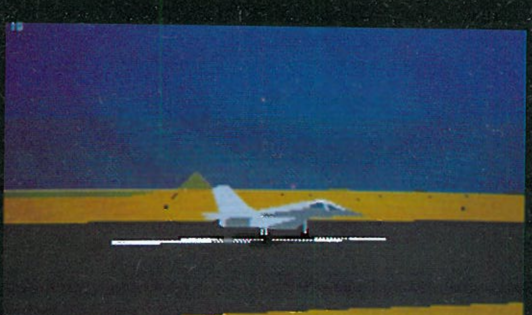
C'est une première, grâce à Domark, le rugby arrive enfin sur console ! On avait pu voir divers jeux de football américain, mais le rugby était resté jusqu'ici bien discret, trop pour certains. Aujourd'hui, ce sport trop longtemps négligé sort enfin de l'ombre avec International Rugby.
Le but du jeu est simple, et si vous connaissez les règles un minimum, tout ira pour le mieux très vite. Si vous ne connaissez pas les règles de base indispensables, le jeu vous les apprendra très vite, et après quelques parties, vous deviendrez un pro de ce sport. Courez à l'essai, tentez la transformation, n'hésitez pas à essayer le drop et n'oubliez pas la règle principale du rugby : ne jamais faire de passe en avant ! Voilà, en quelques mots, vous savez déjà tout de ce sport, et vous pourrez, sans attendre, vous jeter dans la compétition, ou pour être exact, dans le tournoi des cinq nations.

L'EUROPE ET LE MONDE DU RUGBY !

Si l'univers du rugby ne vous est pas familier, peut-être vous demandez-vous quelles sont ces cinq nations ? Le tournoi en lui-même est assez célèbre pour que l'on ne s'éternise pas à son sujet. Chaque année, les cinq pays européens spécialistes en rugby s'affrontent pour décrocher et remporter la coupe ! Ces cinq nations, que vous connaissez et retrouverez dans ce jeu, sont l'Angleterre, l'Irlande, le Pays de Galles, l'Ecosse et, last but not least, la France ! Notez au passage que le Tournoi des Cinq Nations a changé, depuis peu de temps, de nom. Il s'agit maintenant d'une Coupe d'Europe, où les participants ne sont d'ailleurs pas plus nombreux, mais c'était pour le principe de changer de nom. Le jeu lui-même ne se limite pas au seul Tournoi des cinq nations puisqu'il est aussi possible de se lancer dans un cham-



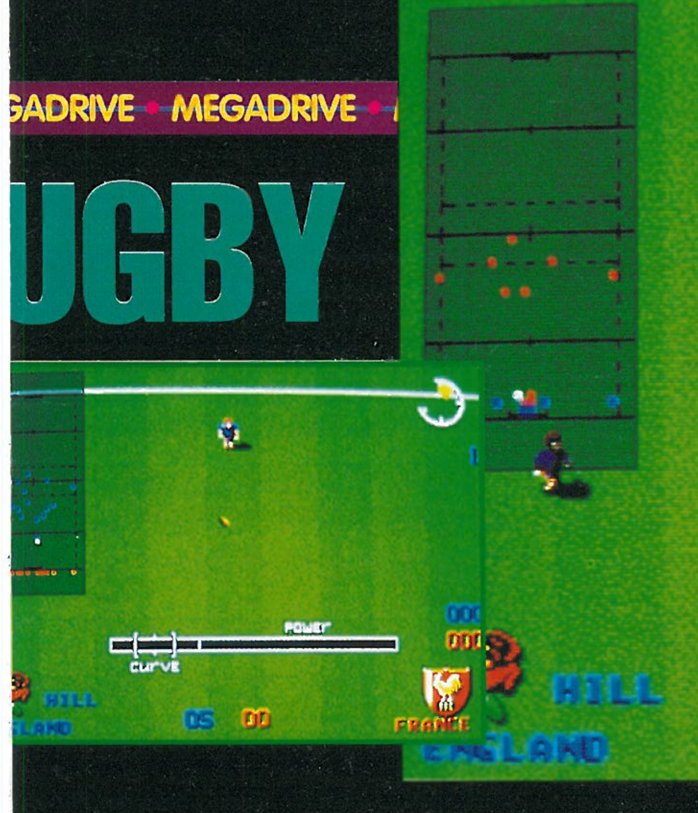
MIG 29



Avant de commencer à vous parler de ce jeu, il est bon de savoir ce qu'est le MIG 29, pour ceux d'entre vous qui n'en auraient pas la moindre idée. Le MIG 29 est un avion de chasse originaire de l'ex-URSS, et ce modèle est sans aucun doute le plus performant de toute la série des MIGs. Et, la chance étant avec vous, ce MIG 29 va atterrir sur votre Megadrive ! En d'autres termes, vous allez pouvoir devenir le pilote de l'un des avions les plus rapides et les mieux armés de toute l'histoire de l'aviation.



UGBY





pionnat du monde ou bien dans un championnat appelé la Triple Couronne. À vous les All Blacks ou une autre des seize équipes, toutes choisies parmi les meilleures du monde actuellement !

SEIZE ÉQUIPES, LES MEILLEURES DU MOMENT !

Une fois sur le terrain, suivant un scrolling vertical, vous dirigerez vos quinze joueurs, et vous tenterez l'essai. En fin de partie, les statistiques vous permettront d'apprécier au mieux vos performances. Les statistiques sont sans doute le moyen le plus sûr de progresser dans un jeu car, en voyant vos faiblesses, vous y remédiez plus facilement. Côté manipulation, rien de bien compliqué puisque les boutons A et C vous permettront d'exécuter les passes à gauche ou à droite alors que le B vous permettra de jeter la balle, de la frapper, etc. Pour ce qui est des stratégies, autre aspect de la manipulation, vous les déterminerez avant le début du jeu. Vos joueurs se mettront alors en formation au coup de sifflet, et ce sera à vous de jouer !

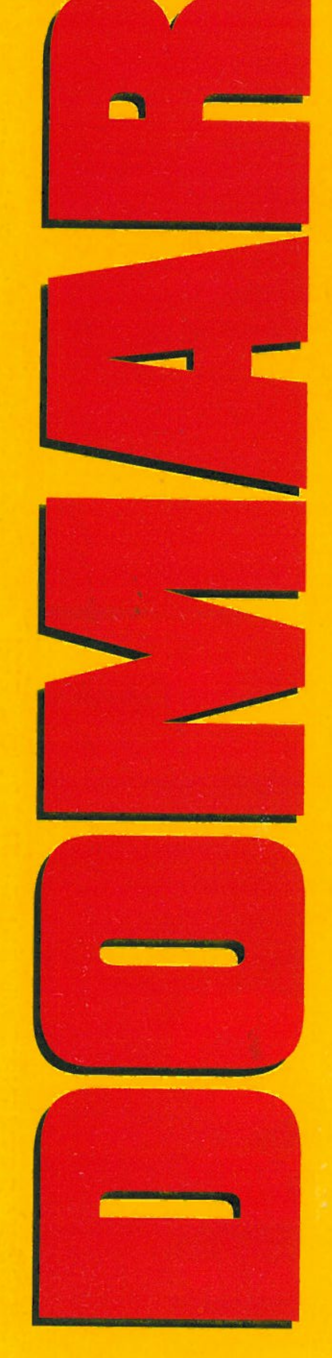


TOP GUN MADE IN USSR !

Nous voilà en plein Moyen-Orient, du moins un Moyen-Orient revu et corrigé par Domark. Les troupes du général Hasouz, de l'état d'Arzaria, ont envahi la principauté du Sautar, réputée comme étant l'une des nations au monde les mieux fournies en pétrole. Evidemment, ce n'est pas un hasard si ce cas de figure vous rappelle étrangement un fait d'actualité dont on parlera encore longtemps... Après cette invasion, le général Hasouz se retrouve en possession du quart de la production de pétrole au monde ! Les Nations Unies ne pouvaient que réagir devant cette menace autant économique qu'humaine, et voilà pourquoi les forces de l'OTAN ont été dépêchées. Mais elles ne sont pas seules, les états soviétiques ont aussi envoyé leurs hommes, parmi les meilleurs bien sûr. À bord de votre MIG 29, vous volerez donc au-dessus de la principauté soumise à la tyrannie du Général, au nom des Nations Unies et de la Liberté des peuples !

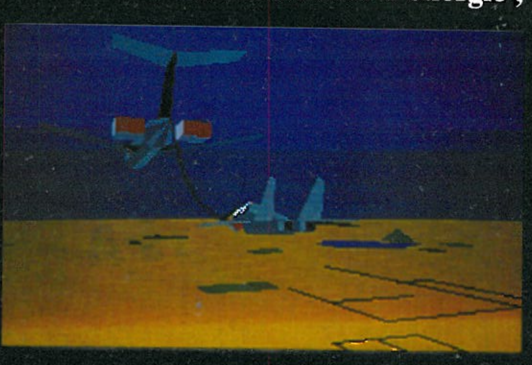






MISSION HUMANITAIRE À BORD D'UN MIG 29 !

De jour comme de nuit, au-dessus du désert ou de la mer, vous découvrirez des paysages en 3D faces pleines et des sites ennemis qu'il vous faudra détruire purement et simplement. Avant de partir, lors d'une séance de "briefing", votre commandant vous fera part des dernières intructions et des principaux objectifs de votre mission. Votre but est d'être à la fois rapide et précis, car vous n'aurez pas toujours une seconde chance sous le feu ennemi. En temps de guerre, on ne fait pas de quartier, c'est une règle, voire une devise. Une mission pourra se présenter pour vous de la façon suivante : 1) détruire les radars rapidement avant d'être repéré ; 2) détruire les usines électriques afin de priver l'ennemi de ses sources d'énergie ;



3) détruire les pistes de décollage pour ne pas se retrouver avec une horde d'avions à vos trousses ; 4) et filer droit au QG ennemi afin de l'anéantir "sans autre forme de procès", comme nous l'aurait dit La Fontaine. Vous vous rendez compte que l'ordre dans lequel les missions doivent être effectuées a son importance. Ne pas détruire en premier les radars, c'est se risquer à combattre sans cesse contre des ennemis qui vous repèreront tout de suite !

DUEL DANS LE SAHARA ?

Mais il s'agit là de l'aspect combat du jeu. MIG 29 est certainement le jeu qui se rapproche le plus de la simulation. Gardez constamment un œil sur les cadrans dans votre cockpit, contrôlez altitude, assiette, armes... Il faut tout surveiller ! Pour vous aider, vous pourrez aussi changer de vue en cours de jeu, histoire de mieux voir le panorama qui s'offre à vous et ainsi repérer d'éventuels





ennemis. La liste d'options et les possibilités qu'offre le jeu sont très vastes, et tous les boutons du pad seront mis à contribution ! Le jeu est si complet que, pour vous permettre d'agir de façon correcte, dès que vous sélectionnerez le menu des options, le jeu se mettra automatiquement en pause, afin de vous laisser choisir en toute quiétude. Vous paniquerez suffisamment dans les combats lorsque deux ou trois avions tenteront de vous abattre, sans avoir en plus à chercher, au milieu d'une foule d'options et de renseignements, la meilleure solution en moins de trois secondes !

UNE SIMULATION BIEN PLUS QU'UN JEU !

Décors et ennemis seront représentés en 3D pour un maximum de réalisme, et animés avec rapidité, afin de vous rendre l'impression de vitesse nécessaire à une simulation de MIG 29. Vous vous rendez d'ores et déjà compte qu'il ne s'agit pas d'un jeu d'arcade, mais bien plus d'une simulation qui devrait séduire les plus fervents admirateurs des avions de chasse ! En combat, vous lâchez des leurres thermiques alors que les missiles ennemis vous passent devant le nez ! En cours de mission, il faudra aussi tenter un ravitaillement en vol ! Toutes ces techniques, vous pourrez bien heureusement les apprendre lors des séances d'entraînement d'où vous pourrez ressortir imbattable ! Un soft attendu, qui, dans la lignée de F-22 Interceptor, devrait en reprendre les avantages et en éliminer les quelques inconvénients.

DESERT STRIKE

L'un des plus grands "hits" de la Megadrive ne devrait pas tarder à faire son apparition sur Master System. À vous de retourner dans le Golfe, non plus en avion comme pour MIG 29, mais en hélicoptère dans le détonnant Desert Strike. Pilote d'un AH-64 Apache, vous aurez pour mission de libérer les otages retenus prisonniers par un tyran quasi satanique, le général Kilbaba, en plein Golfe !



L'HÉLICOPTERE DE LA DERNIERE CHANCE !

Armé de quelques Hellfire, ces missiles conçus spécialement pour anéantir les blindages les plus épais, d'une mitrailleuse lourde et d'une poignée de missiles légers, vous sillonnerez le Golfe en détruisant radars, lanceurs de SCUD, tanks, hélicoptères... À vous de vous imposer ! Suivant un scrolling multidirectionnel, tout comme pour la version Megadrive, votre hélicoptère survolera des contrées hostiles où, pourtant, des alliés sont emprisonnés ! Repérez-les, libérez-les et emmenez-les au point de ralliement convenu ! Un total de 27 missions différentes les unes des autres, où il faudra être aussi bien un brillant stratège qu'un brillant guerrier. Desert Strike n'est pas qu'un shoot them up où il faut tout abattre sans discernement, du moins si l'on veut jouer longtemps. Approcher un camp bordé de miradors, où deux ou trois tanks vous attendent de "chenille ferme", n'est pas une mission dans laquelle on se lance au hasard !

L'ŒIL DE LYNX DE L'APACHE !

Les fanas de la gâchette n'auront plus qu'à bien se tenir, 27 missions, ça ne se termine pas facilement ! D'autant plus que les munitions ne sont pas illimitées, il faudra donc savoir être économe dans son tir ! Une fois que vous n'aurez plus de munitions, si les missions ne sont pas achevées et vos objectifs non atteints, la partie sera bel et bien perdue. Cependant, pour vous aider dans votre tâche, des réserves de missiles et de fuel ont été disposées sur vos lieux de missions... À vous de les repérer et de vous en emparer. Notez toutefois que ces réserves sont généralement bien gardées ! Vous vouliez de l'action, vous serez sans doute amplement servi avec Desert Strike. Alors il faudra songer à consulter fréquemment la carte mise à votre disposition afin d'élaborer un minimum de stratégies. Desert Strike sur Master System, tout comme la version Megadrive, c'est un mélange d'action et de stratégie qui vous fera voir de quoi la petite 8 bits est capable !







MEGASCORES

Ces gars sont plus forts que toi !

C'est bien, vous êtes de plus en plus forts, et surtout de plus en plus nombreux à nous envoyer vos Méga Scores. De plus, de nouveaux titres de jeux apparaissent, et ce ne sont plus seulement les "hits" récents qui nous sont envoyés. Des jeux plus anciens ont toujours leurs "inconditionnels", et cela prouve que leur durée de vie est loin d'être courte !... N'oubliez pas votre photo, et surtout notre adresse :

"MEGAFORCE - Les Mégascores",
100 Avenue du Général Leclerc,
93692 PANTIN Cedex.

GAME GEAR



STREETS OF RAGE 274.200
Axel HANOUN
Aix-les-Milles (13)
C'est un véritable Megascorien, selon ses dires... Eh bien, il va falloir assurer ! En attendant, bienvenue au club !

Oui, il est "acharné", ce garçon, et il a réalisé ce score sans utiliser de Continues, avec 5 vies en "stock", et surtout : 2 jours après l'achat du jeu ! Axel a 12 ans et demi, et de nombreux copains, qui vont être "verts" de voir sa trombine dans Megaforce !

DONALD DUCK 91.100
Philippe BAUDOUIN
Sathonay-Camp (69)
Philippe a deux choses pour lui : non seulement il est Bau mais en plus il est Douin. Ce garçon a tout pour réussir !

Philippe a 12 ans et il est en 5ème. La photo n'est pas récente, car il n'a que 11 ans, nous dit-il... À part ça, il aime beaucoup le sport et pratique le Full-contact. Lui possède une Game Gear et son frère une Megadrive, et tous deux s'éclatent comme des bêtes !

MASTER SYSTEM



ACTION FIGHTER 1.096.180
Julien DESQUENNE
Boulogne-sur-mer (62)
Quel superbe score, nous sommes tous sciés !

Pas de doute possible, la photo d'écran est bien là... La photo de Julien est là aussi, mais il ne nous en dit pas tellement plus sur lui-même. Sauf qu'il a l'air d'être un vrai "accro" du jeu vidéo, et ses autres jeux préférés sont Super Kick Off, Donald Duck et Astérix. Pas de problème, Julien, tes copains seront bien obligés de te croire après ce numéro de Megaforce !...

DONALD DUCK 538.650
Eric GAUDEFROY
Mietesheim (Bas-Rhin)
Ils écrivent vraiment de partout, c'est de la folie. En plus, Eric nous déclare qu'il a déjà terminé une dizaine de jeux avec ses frères...

Eric a 12 ans et il est en 5ème. En dehors des jeux vidéo, qui constituent son passe-temps favori, il aime beaucoup le football. Et les jeux vidéo, apparemment, c'est aussi le passe-temps de toute la famille ! Eric a l'air de toucher sa bille, car il termine Astérix en 1 heure, avec 315.000 points !...



SONIC 2 537.800
Le nabo noir.
Cernay (68)
Vous me croirez si je vous annonce que le département 68 correspond au Haut-Rhin. Eh bien, c'est vrai, c'est génial, non ? Bon, on enchaîne...



Non, ce n'est pas une blague, vous avez sous les yeux la trombine du célébrissime "Nabo noir", ce formidable personnage qui conserve toutefois l'anonymat pour s'éviter l'intrusion des médias dans sa vie privée. En exclusivité pour Megaforce, nous pouvons tout de même vous dévoiler une partie de la vérité : le Nabo noir a 12 ans, pèse 36 kg et mesure 1m47. Il est en 6ème, il ne vous reste qu'à découvrir le reste...

BUBBLE BOBBLE 1.240.850

Guillaume RAGONNET

MEGADRIVE

Quelque part en France...

Eh oui, encore un qui ne sait plus où il habite, mais en revanche, qui sait jouer ! Bravo Guillaume !



Guillaume a 11 ans et possède une Megadrive avec 3 jeux, ainsi qu'une Master System 2 avec 13 jeux. Au départ, il n'avait pas de photo de lui, et hop !, au dernier moment, il en a trouvé une ! ç'eut été dommage, mon cher Guillaume, de ne pas profiter de cette super trombine, et nous te remercions de tes gentillesses, en attendant tes prochains scores...

DRAGON'S FURY 39.737.200

Jonathan NIKITJERV

Isle-sur-le-doubs

Alors là, c'est la totale. Non seulement Jonathan réalise des scores faramineux, mais en plus il possède les trois consoles ! Je pense que nous allons le voir souvent dans la rubrique des Megascores...

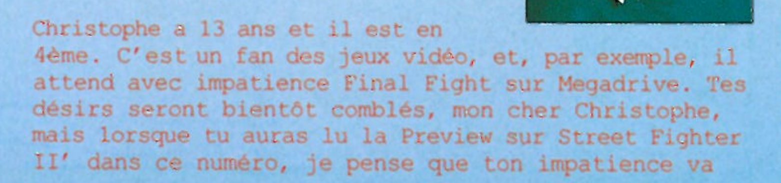
Jonathan a 9 ans, et il nous envoie un tout petit bout de cahier d'écolier... Il fait dans le court et le concis, notre cher Jonathan, mais au passage, nous apprenons effectivement qu'il a les 3 consoles, la Game Gear avec 6 jeux, la Master System avec 2 jeux, et la Megadrive avec 23 jeux ! Un sacré veinard, non ?...

STREETS OF RAGE 905.300

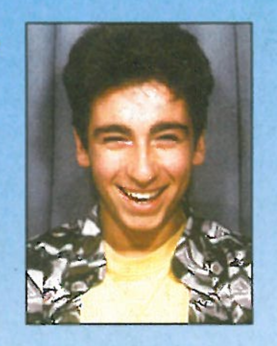
Christophe LAMBUROV

Puiseux-en-France (95)

Indéniablement, c'est un beau score, et Christophe espère qu'il ne sera pas battu, mais qui sait ?



Christophe a 13 ans et il est en 4ème. C'est un fan des jeux vidéo, et, par exemple, il attend avec impatience Final Fight sur Megadrive. Tes désirs seront bientôt comblés, mon cher Christophe, mais lorsque tu auras lu la Preview sur Street Fighter II' dans ce numéro, je pense que ton impatience va doubler, sinon tripler !... Car tu aimes la baston, apparemment, je me trompe ?



LAST BATTLE 1.076.500

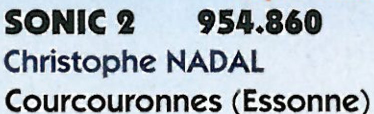
Le Sauveur raté

Ben, on sait pas...

Alors lui, il nous fait la totale : un surnom des plus qualitatifs pour sa personne et une ville inexistante, donc on brode... Heureusement que le score est bon !

Encore une célébrité qui a le cran de nous dévoiler une partie de sa personnalité... Et encore, nous avons là deux surnoms possibles, puisque le Sauveur Raté s'appelle aussi le Crétin Sidéral... Euh, j'voudrais pas dire, mais l'un n'est pas plus flatteur que l'autre ! Mais sans doute cache-t-il son jeu, ce garçon qui mesure 1m53, a 12 ans et s'éclate comme un fou avec les jeux vidéo... D'ailleurs, il fait aussi 4.715.000 sur Super Thunder Blade !...

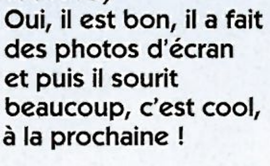




SONIC 2 954.860

Christophe NADAL

Courcouronnes (Essonne)



Oui, il est bon, il a fait des photos d'écran et puis il sourit beaucoup, c'est cool, à la prochaine !

Ah, voilà un visage qu'il est souriant... Christophe a 15 ans, et c'est très clair, ses activités préférées sont : les filles, le karaté et les jeux vidéo ! (vous aurez noté au passage l'ordre de préférence...). ça a l'air de marcher pour le Karaté (Christophe est ceinture marron après seulement 4 ans d'activité), quant aux jeux vidéo, les scores parlent d'eux-mêmes... Mais pour les filles, Christophe ne nous en dit pas plus que la remarque sibylline suivante : "ça marche autant qu'au Karaté !". J'espère toutefois que tu ne les frappes pas, tout de même ?!...



STREETS OF RAGE "SPECIAL"

Myriam et Emmanuelle GROS

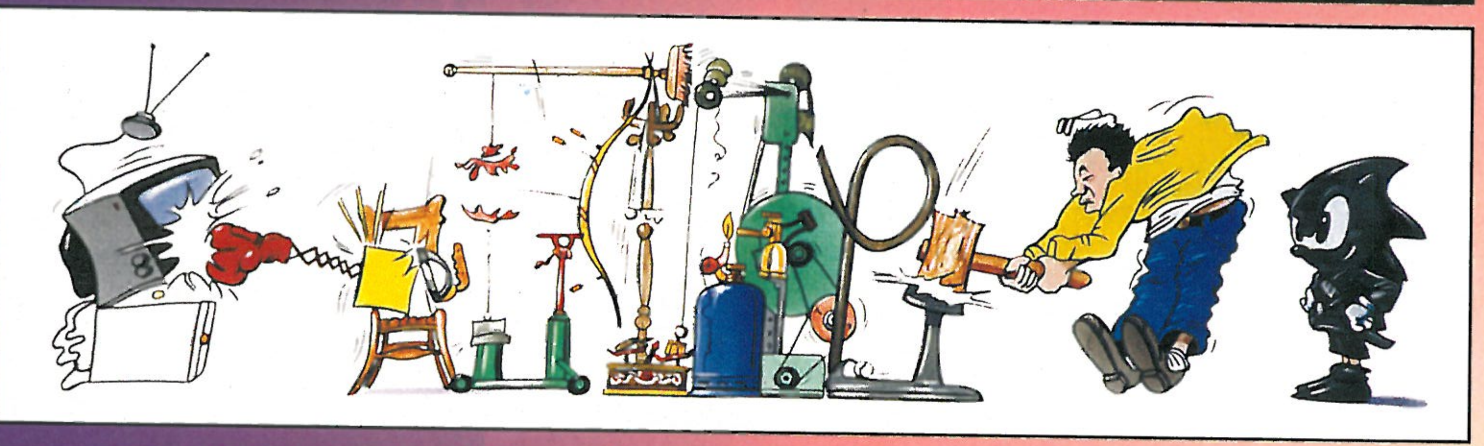
Gap (Hautes Alpes)

Qui a dit que les filles ne savaient pas jouer ? Qui a dit ça ? Bon, c'est vrai, elles ont oublié de nous préciser leurs scores... Mais elles sont tellement sympas !



Oui, il n'y a pas leurs scores... Mais bon, comment pourrions-nous ne pas publier leurs gentilles mimines, à ces deux authentiques Segamaniaques féminines, qui ont respectivement 12 et 9 ans ?! C'est tellement rare d'avoir de vraies copines avec nous, que nous ne pouvions rater ça... Les filles jouent aussi ,et elles jouent bien !

Les Secrets de MAÎTRE SEGA



Maître Sega est très très fort, et chaque mois, il nous fait profiter de ses astuces. Mais vous aussi, vous êtes très forts et nombre d'entre vous nous ont déjà envoyé leurs astuces, gagnant ainsi l'un des nombreux cadeaux Sonic : tee-shirt, trousse, ceinture, casquette, pin's, sac, etc. Comment faire ? Pour chaque astuce, prenez un bout de papier, inscrivez-la dessus lisiblement, en n'oubliant pas de mentionner clairement le titre du jeu, le modèle de console utilisée, et bien sûr vos coordonnées personnelles. Renvoyez-nous le tout sous enveloppe timbrée à l'adresse suivante : MEGA FORCE, "Maître Sega", 100 avenue du Général Leclerc, 93692 PANTIN Cedex. Si votre astuce est originale, et surtout si elle est juste, c'est-à-dire qu'elle fonctionne, vous aurez une chance d'être publié et de gagner ainsi l'un des nombreux cadeaux !

FAERY TALE

• Encore une fin de jeu dévoilée à l'aide de ce code :
7R2KVL6RSZXSK6NHGS
DCB720663R12HO785P

DUFOURG Christophe a gagné la trousse Sonic !



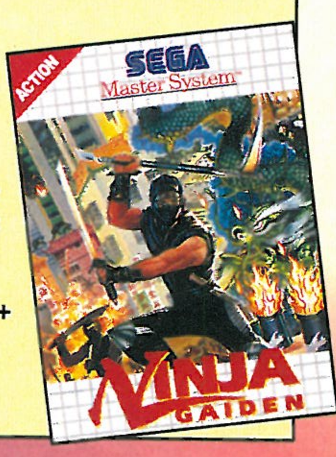


NINJA GAIDEN



• Pour avoir le Select Round et des vies supplémentaires : Brancher les deux manettes, et à la page de présentation, lorsque s'affiche "Ninja Gaiden", il faut faire simultanément HAUT + les 2 boutons sur la manette 1, et BAS + les 2 boutons sur la manette 2.

Maître Sega



SONIC 2

Comme chaque mois, nous vous dévoilons en exclusivité les nouveaux codes pour votre **GAME GENIE** sur **MEGA DRIVE.** Pour ceux qui ne le savent pas encore, et ils sont impardonnables, le GAME GENIE est un petit accessoire, en vente partout, qui se branche sur votre console MEGA DRIVE, et dans lequel vous enfichez votre jeu. Et alors là, miracle.... En tapant les codes que nous vous donnons ou ceux que vous trouverez avec votre GAME GENIE, vous pourrez modifier votre jeu, et jouer avec des tas de vies, munitions infinies, etc., ou même corser votre jeu... Alors bon courage...

ATTENTION : Pour chaque effet, il existe deux codes pour Game Genie. Il faut essayer l'UN ou l'AUTRE et conserver celui qui fonctionne sur votre cartouche.

- SAST-DJ1A ou SATA-DJTJ — Chaque anneau vaut 2 – joueur 1
- SAST-DN1A ou SATA-DNTJ — Chaque anneau vaut 3 – joueur 1
- SAST-DT1A ou SATA-DTTJ — Chaque anneau vaut 4 – joueur 1
- SAST-DY1A ou SATA-DYTJ — Chaque anneau vaut 5 – joueur 1
- SAST-D21A ou SATA-D2TJ — Chaque anneau vaut 6 – joueur 1
- SATA-DJVW ou SATA-DJW8 — Chaque anneau vaut 2 – joueur 2
- SATA-DNVW ou SATA-DNW8 — Chaque anneau vaut 3 – joueur 2
- SATA-DTVW ou SATA-DTW8 — Chaque anneau vaut 4 – joueur 2
- SATA-DYVW ou SATA-DYW8 — Chaque anneau vaut 5 – joueur 2
- SATA-D2VW ou SATA-D2W8 — Chaque anneau vaut 6 – joueur 2
- AY8A-AAD2 ou AY8A-AADN — Commence avec 5 vies – joueur 1
- AY8A-AAD8 ou AY8A-AADW — Commence avec 5 vies – joueur 2
- NN8A-AAD2 ou NN8A-AADN — Commence avec 99 vies – joueur 1
- NN8A-AAD8 ou NN8A-AADW — Commence avec 99 vies – joueur 2



PRINCE OF PERSIA

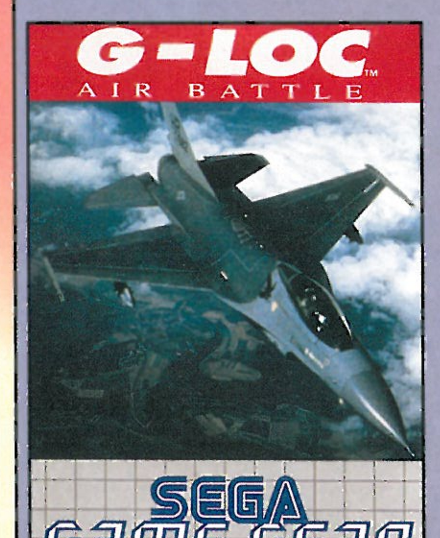


• Voici la suite des codes d'accès aux niveaux, donnés dans notre Megaforce n°10 :

Niveau 7 : OLONIS
Niveau 8 : IDKHBN
Niveau 9 : MGKKEA
Niveau 10 : QJINHL
Niveau 11 : QHIMGH
Niveau 12 : MBHIBN
Niveau 13 : THLOHQ

Maître Sega

G.LOC



Voici comment placer votre argent au cours de vos missions :

• Mission 1 : après avoir obtenu environ 180.000 points, achetez Shot (spécial) et Fuel Tank (spécial), puis dépensez le reste de l'argent en essence.

• Mission 2 : il y a dix bateaux. Vous devez obtenir environ 50.000 points. Faites le plein de carburant puis achetez Armor (Medium) puis le reste en missiles.

• Mission 3 : il y a trente avions. Vous devez obtenir environ 65.000 points. Achetez Armor (spécial). Vous voilà maintenant bien équipé.

• Mission 4 : il y a quinze bateaux. Vous devez obtenir environ 57.000 points. Le plein de carburant une fois réalisé, dépensez le reste en missiles.



CHAMBARD Stéphane a gagné la casquette Sonic !

CYBER SHINOBI

• Pour obtenir le Select Round : à la page de présentation, tournez la manette dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'au moment où les lettres du titre clignotent. À ce moment-là, appuyez sur le bouton 2.

Maître Sega

SONIC



• Au niveau 1.3, il y a une vie supplémentaire. Pour la récupérer, il vous suffit de vous laisser tomber dans le deuxième trou et vous la trouverez.

• Voici un moyen de terminer le jeu facilement et avec tous les joyaux. Dans le premier monde, après les chaussures de Sonic et un trou avec des pics, et juste avant une série de douze pièces sur deux étages, sautez dans l'arbre et vous trouverez une vie.

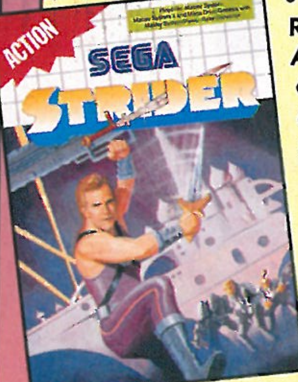


• Dans le deuxième monde, après être descendu sous terre, dès que vous avez les pieds dans l'eau, sautez vers la gauche et vous trouverez une vie.

• Dans le troisième monde, laissez-vous tomber dans le deuxième trou, vous trouverez une vie.

COLLANGE Adrien a gagné le tee-shirt Sonic !

STRIDER



• Pour obtenir le Select Round :
Avant d'allumer la console, il faut tenir appuyés simultanément les boutons indiqués ci-après puis allumer la console :
Round 2 - Sibérie : HAUT + 1 + 2
Round 3 - Amazonie : BAS + 1 + 2
Round 4 - Bateau : DROITE + 1 + 2
Round 5 - Radar : GAUCHE + 1 + 2

Maître Sega

SUPER MONACO GP 2

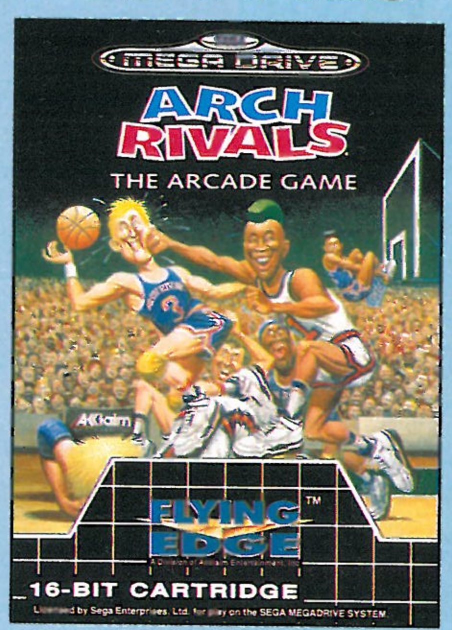


• Pour voir la fin du jeu, le mot de passe qu'il vous faut est "CHAMPION".

Fabien DUTOUR a gagné la ceinture Sonic !

ARCH RIVALS





• Voici un petit truc sympa pour marquer trois points presque à tous les coups : Commencez à jouer avec Vinnie. Passez ensuite le ballon à votre équipier, courez vers le panier adverse, et repassez le ballon. Il ne vous reste plus qu'à vous positionner dans le coin et à tirer. De quoi impressionner George Eddy !...

Bernard DERETZ a gagné le pin's Sonic !

SHINOBI 2

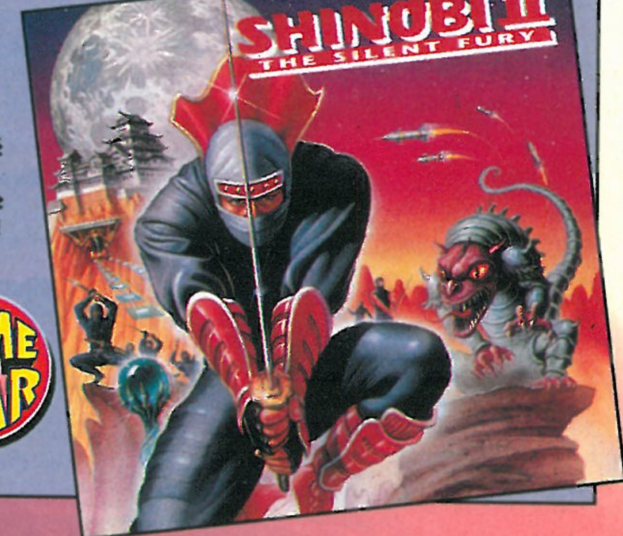
• Quelques codes pour avoir les Ninjas :

Pour le ninja rose	:	20141
Pour le ninja rose et vert	:	80ACA
Pour le ninja rose, vert et bleu	:	B09D9
Pour le ninja rose, vert, bleu et jaune	:	90C0B

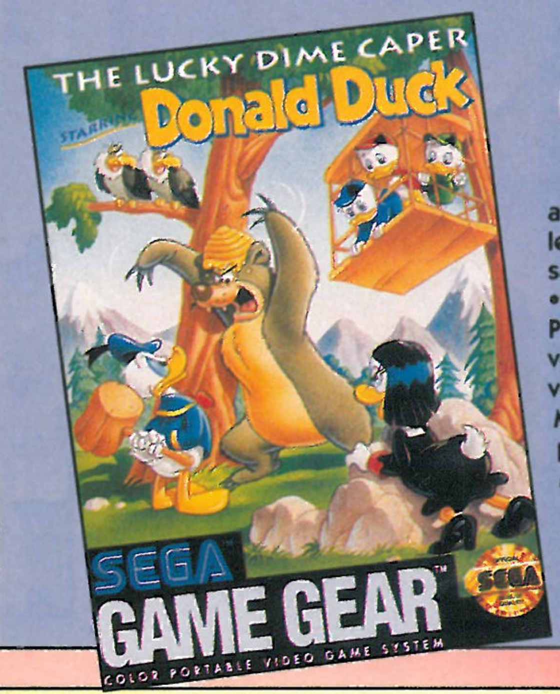
• Pour accéder au dernier niveau avec tous les objets nécessaires, tapez 1FEDF à l'écran des mots de passe.

Bruno VERLIN a gagné le sac banane Sonic !





DONALD DUCK
THE LUCKY DIME CAPPER



GAME GEAR

• 1/La grande forêt américaine :
Pour tuer le lion avec le disque, restez à gauche et tirez-lui dessus. Quand il vous attaque, sautez-lui sur la tête. Avec le marteau, contentez-vous de lui sauter sur la tête.
• 2/Les montagnes des Andes :
Pour tuer la statue avec le disque volant, attendez à gauche qu'elle vous lance la première pierre. Montez sur celle-ci et quand vous passez sous elle, tirez vers le haut. Maintenant, restez dessous et tirez sans arrêt sur sa tête. Elle explosera et libèrera l'esprit maléfique. Attendez qu'il ait fini de clignoter et tirez-lui une fois dessus, il tombera et vous laissera passer au niveau suivant. Avec le marteau, faites de même mais vous devrez sauter en tirant pour atteindre sa tête. Pour réduire à néant l'esprit maléfique, regardez bien sa trajectoire et placez-vous à côté de son passage. Tirez quand il arrive.
• 3/Les îles tropicales :
Pour tuer le corbeau, mettez-vous sur la plate-forme toujours opposée au corbeau et quand il passe à l'attaque, sautez-lui sur la tête.

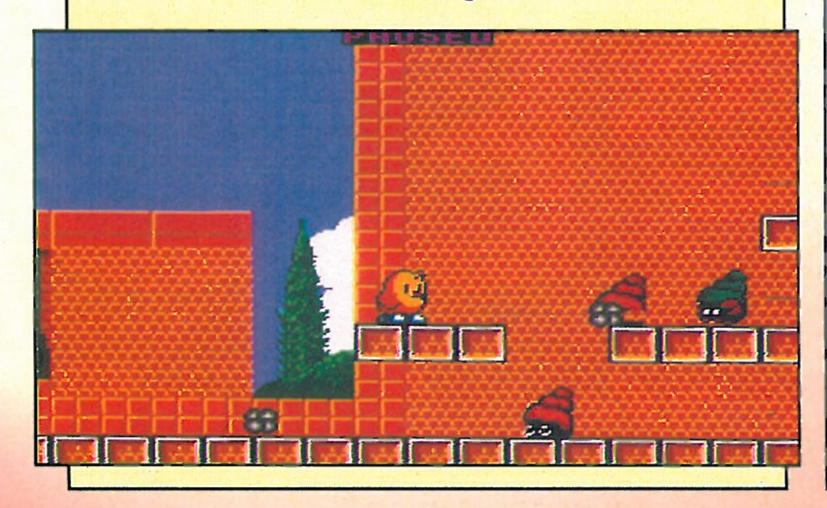
Christian CHASSAGNE
a gagné le sac à dos Sonic !

THE NEW ZEALAND STORY

MASTER SYSTEM

• Pour aller directement du Round 1-1 au Round 1-4 :
Allez au bout du niveau, mais ne libérez pas le kiwi. Il faut se mettre sur la longue plate-forme la plus haute, à gauche de celle où se trouve la cage du kiwi. Il faut se mettre au bord de la plate-forme, du côté gauche, puis sautez et tirez sans arrêt en envoyant des flèches vers la gauche. Des étoiles bleues apparaissent, sautez dedans.
• Pour aller du Round 1-4 au 2-4 :
Au début du niveau, nagez tout au bout vers la droite. Une fois la sortie de l'eau trouvée, sautez sur les petits blocs, et en arrivant sur la 1ère très longue plate-forme, allez tout au bout du côté gauche, montez jusqu'au moment où il n'est plus possible d'aller plus haut, puis tirez sans arrêt vers la droite : des étoiles bleues apparaissent, allez dedans !

Maître Sega



CYBERBALL





• Le déferlement des codes continue :
L5BB LDC1 BFAV et aussi CGBB B8FB BB2V.

Laurent BUISSON
a gagné le pin's Sonic !

PENGO

GAME GEAR

• Lorsque vous apparaissez, repérez les cubes qui clignotent et détruisez-les. Si vous alignez les trois diamants, alors les monstres deviendront gélatineux et vous pourrez les détruire en passant dessus, mais ceux qui sont dans les cubes peuvent apparaître. Vous devez éliminer toutes les bestioles présentes à l'écran. Pour cela, vous pouvez les écraser avec des cubes ou les rendre gélatineux en tapant sur les bords et s'ils sont touchés, il faut les écraser. Vous avez droit à une vie tous les 30.000 points.



Olivier FAGON
a gagné le sac à dos Sonic !

Hello les amis ! On dirait, vu l'important courrier que nous recevons, que vous avez du mal à terminer ce jeu formidable qu'est Sonic 2. À Megaforce, on n'aime pas trop laisser nos lecteurs dans la panade, c'est pourquoi nous vous offrons non seulement un code secret, mais en plus, tous les bonus cachés de ce jeu. Alors voilà, maintenant, branchez-vous sur la lecture de ce dossier à une vitesse de croisière de 900 km/h, qui est, je vous le rappelle, la vitesse du son...

EMERALD HILL ZONE



Pas si vite, Sonic, ce mur est creux et recèle de nombreux anneaux !





Et même une vie pour ceux qui iront jusqu'au bout !







En sachant attendre la plate-forme, avant les loopings, voici ce à quoi Sonic aura accès.



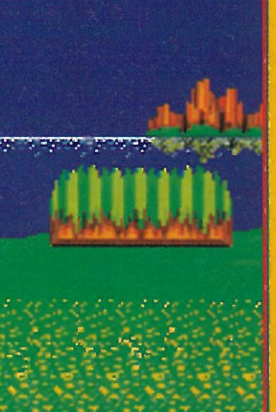
Voici l'endroit où vous devrez sauter afin de rejoindre ce ressort qui vous mènera...



Continuez vers la gauche, afin de passer par le sommet des loopings.



...dans ce couloir caché contenant des anneaux.



Empruntez ces plates-formes afin de parvenir aux sommets des loopings

STAGE 2



Et vous voici aux endroits que vous croyiez inaccessibles !

ET HOP ! LE CADEAU...

Avant toute chose, allez dans le Sound Test, et écoutez les musiques suivantes : 19, 65, 9, 17. Après cela, appuyez sur Start, ce qui vous ramènera au début. Lors du titre où l'on voit Sonic et Tails, appuyez sur A et Start en même temps. Vous arriverez alors à une page secrète où l'on peut choisir son stage et écouter de la musique. Allez écouter les musiques suivantes : 4, 1, 2, 6. Vous entendrez alors une petite mélodie qui vous indiquera que l'astuce a fonctionné. Débutez le jeu, et ramassez 50 anneaux, vous aurez alors une surprise, à condition de jouer avec Sonic...
N.D.L.R. Ce code a pour effet de faire jouer Sonic dans un mode spécial, qui est seul responsable de ses couleurs un peu particulières dans le présent dossier (cette remarque devrait nous éviter de nombreux coups de téléphone et courriers variés !...).







CHEMICAL PLANT ZONE

STAGE 1

STAGE 2



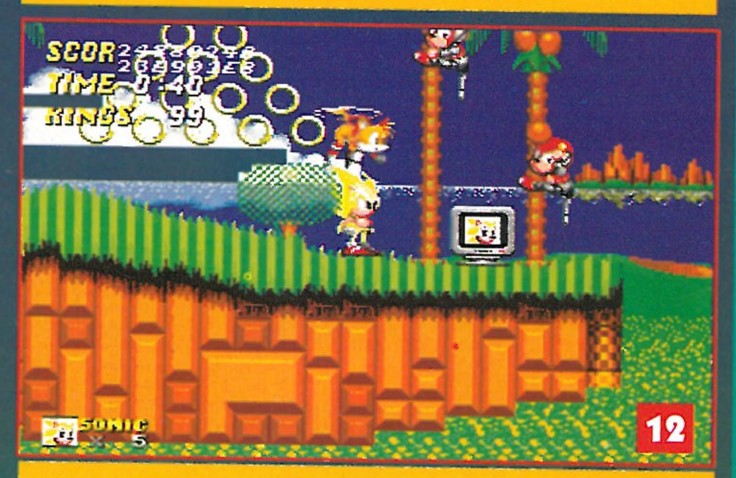
Dans cette chute d'eau, vous trouverez un couloir caché pour y faire le plein d'anneaux.



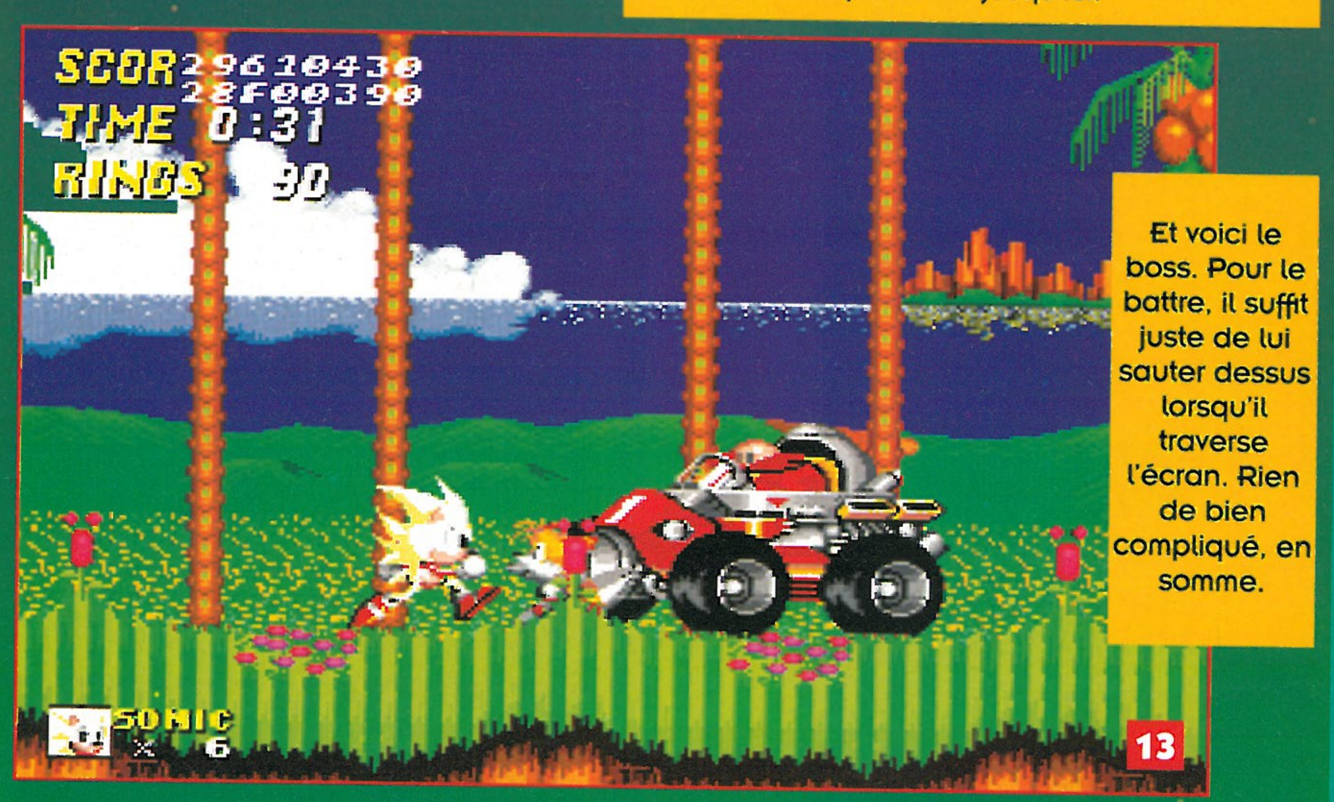
Observez bien le cliché, et déduisez-en que Sonic a trouvé là un excellent passage secret. Auriez-vous su le trouver ?



Après un tunnel dissimulé derrière le premier, Sonic aura accès à une vie cachée.

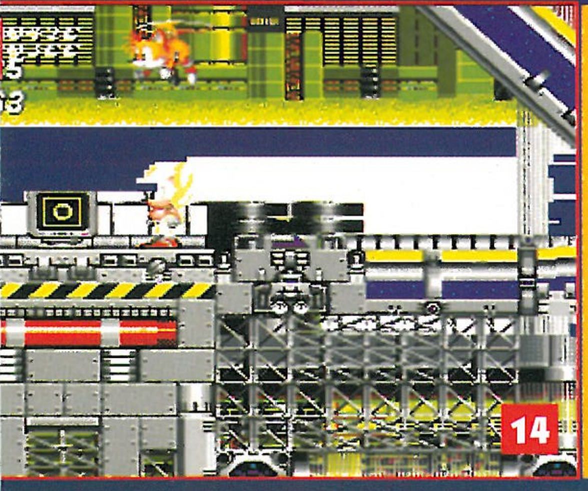


Voici une plate-forme uniquement accessible avec les bottes. En effet, il faudra une grande vitesse à Sonic pour sauter des 2 plates-formes flottantes jusqu'ici.

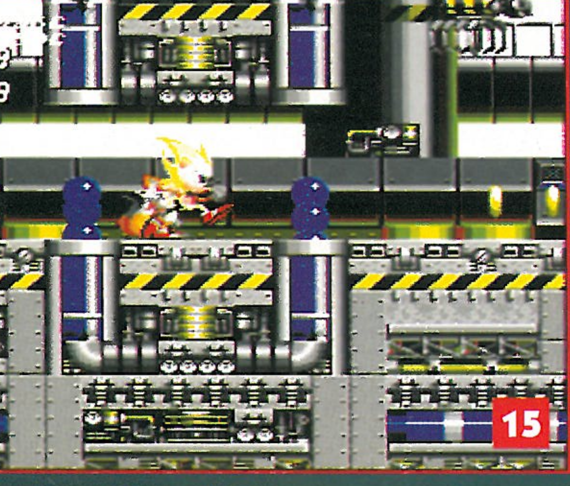


Et voici le boss. Pour le battre, il suffit juste de lui sauter dessus lorsqu'il traverse l'écran. Rien de bien compliqué, en somme.





Ici, vous devrez être très adroit, car il faudra passer sans que les ressorts vous expédient. Si vous y parvenez, ces anneaux seront une bonne récompense.



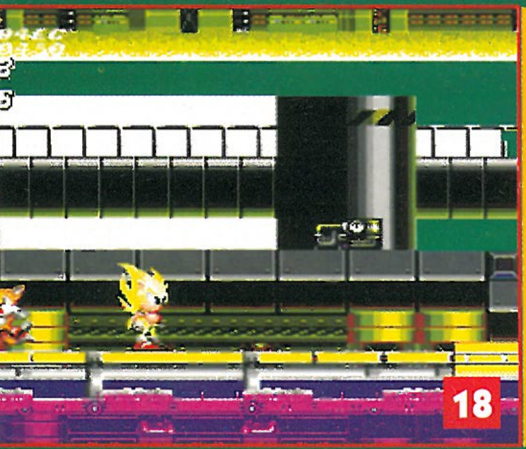
Voici des boules dont il faudra vous méfier comme de la peste, car même si elles semblent inoffensives, elles blesseront Sonic à coup sûr.



Si vous êtes parvenu à éviter le second ressort après la grande rampe, vous devriez être libre de vos mouvements et donc d'accéder à ces bonus, mais attention aux araignées sur le plafond qui n'attendent que vous.



Voilà une vie qui n'est ni facile à repérer, ni facile à attraper. Deux solutions s'offrent à vous : vous laisser tomber de haut, ou profiter de l'élan donné par le looping voisin pour réaliser un grand saut.



Cette fois-ci, le boss est un peu plus dur à battre. Tout d'abord, ne restez pas sur les extrémités de l'écran, car les plates-formes chutent à cet endroit-là. Puis attaquez Robotnik, et attendez-le lorsqu'il remplit son flacon pour vous le verser dessus.

AQUATIC RUIN ZONE

STAGE 1



Plongez dans les profondeurs et rentrez dans ce tronc creux : il contient moult anneaux cachés.

STAGE 2



Dès le départ du Stage, des pièces sont cachées sous l'eau, à côté des poteaux qui lancent des flèches.



Passez ensuite par le haut, afin de découvrir cet utile point de sauvegarde.

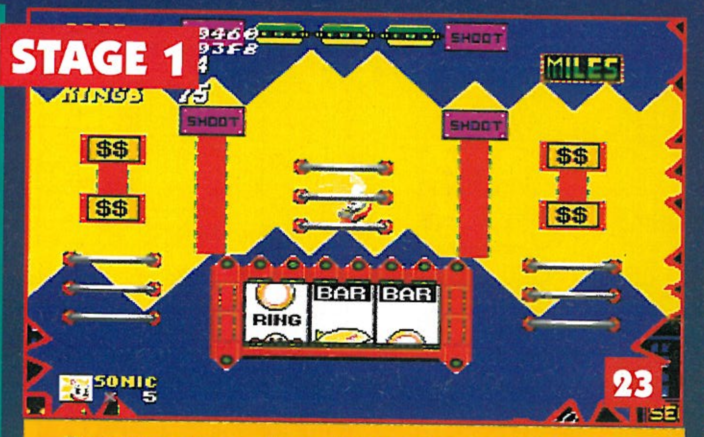


Ah, le fameux boss ! Pour le battre, rien de plus simple (enfin, si : faire un pas dans la rue, par exemple) : attendez juste qu'il descende un peu pour pouvoir le heurter, ou mieux encore, sautez sur le haut des poteaux dès leur sortie de terre. Vous n'aurez alors aucune flèche à esquiver.

SONIC THE HEDGEHOG 2

CASINO NIGHT ZONE

STAGE 1

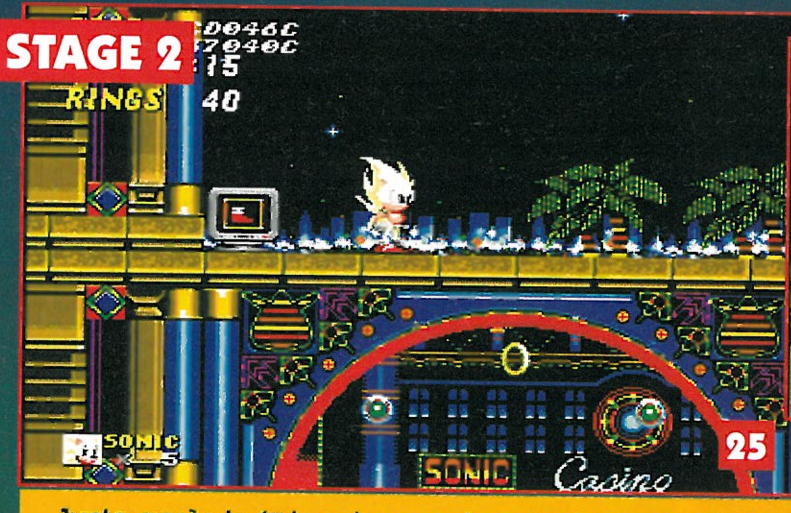


Rentrez donc dans l'une de ces machines infernales afin de gagner un max' d'anneaux.

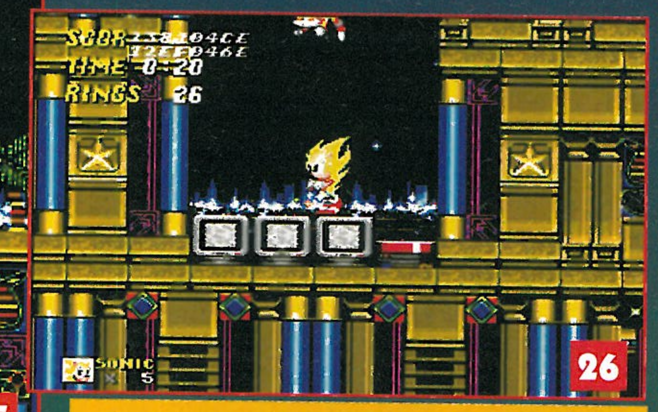


Après ce cube, une invulnérabilité. Pour l'attraper sans se faire écraser, il faudra courir devant le cube.

STAGE 2



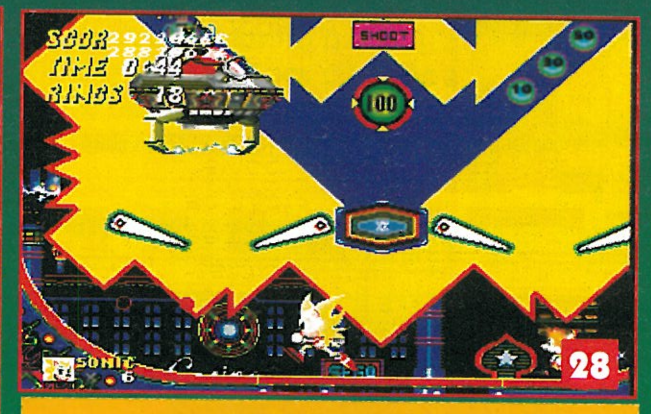
Juste après le 1er looping, sautez vers la gauche, et vous obtiendrez les bottes.



Laissez-vous tomber entre les deux flippers, et à vous les joies des bonus !



Dans un couloir étroit, précédez le cube bleu qui avance et recule, et une fois arrivé à un cul-de-sac, vous constaterez avec joie que ce cul-de-sac contient une vie. À propos, faites attention à la vôtre, car le cube ne manquera pas de vous écraser.



On va aider Robotnik à fermer son Casino. Pour cela, on va se contenter de "speeder" dans tous les sens en lui retombant dessus à l'occasion. Il ne saura alors où laisser choir ses projectiles.

HILL TOP ZONE

STAGE 1

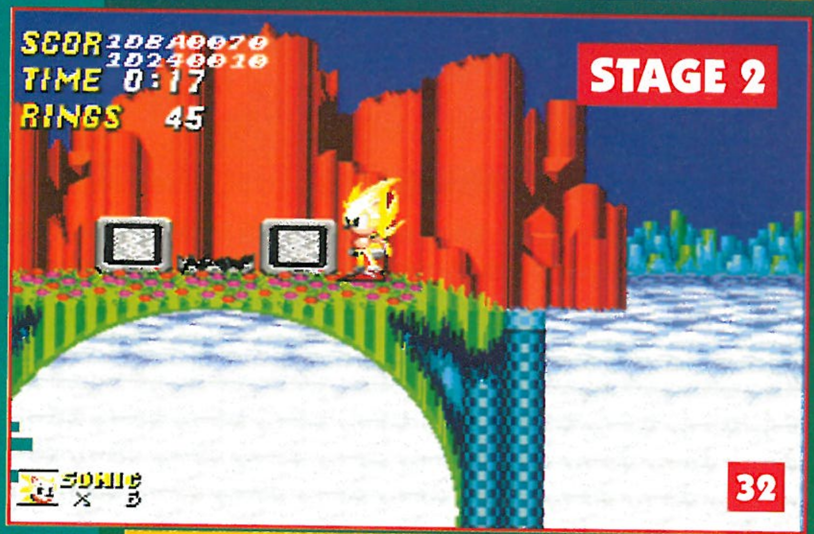
Prenez le ressort jaune oblique afin de parvenir sur cette plate-forme où se trouve l'invulnérabilité.



Alors, vous pensiez que seuls ces anneaux étaient présents ici ? Eh bien non, il y a dans le couloir dérobé... d'autres anneaux !



Tiens, un point de sauvegarde ? Eh oui, reprendre ce Stage depuis le début n'est pas très encourageant. Allez, je vous aide : il se trouve après la 2ème nacelle.



Prenez le ressort en oblique pour parvenir sur ce looping. Puis courez vaincre le boss à grands pas...

MYSTIC CAVE ZONE



Sautez vers le pont de gauche et vous découvrirez ces deux amis : la boîte d'anneaux et le panneau.



Laissez-vous tomber dans ce creux, et vous aurez la surprise de découvrir ce point de sauvegarde.



Regardez bien : Sonic traverse le mur ! Ce qui signifie qu'un passage secret s'y trouve. Atteignez-le grâce à l'avancée de bois qui lui fait face.



SONIC THE HEDGEHOG 2





Aurez-vous le courage de plonger pour récupérer la vie ? Oui, puisqu'un ressort assure votre réception en bas du gouffre.

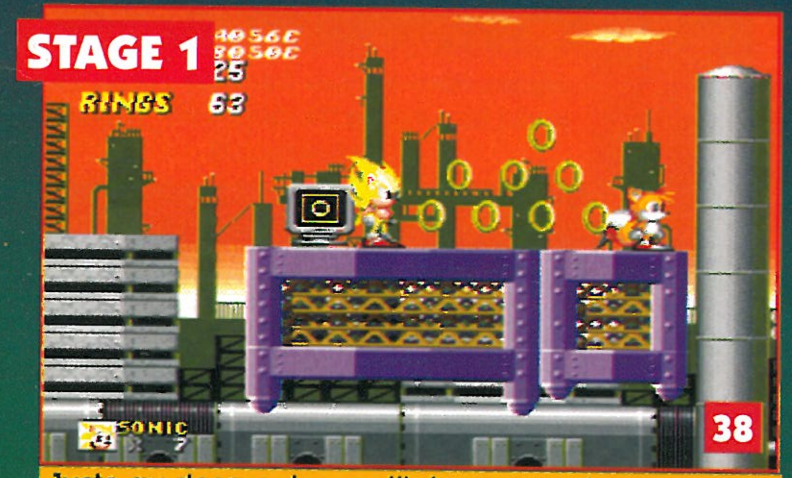




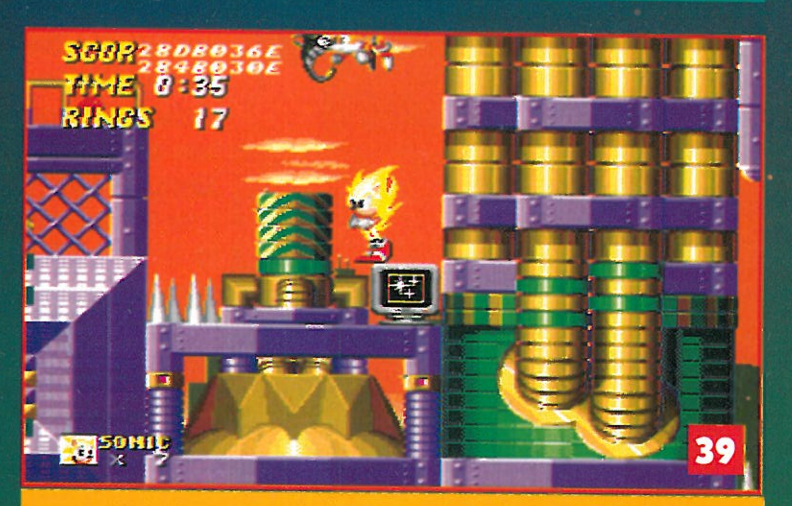
Le boss vous envoie des stalactites ? Qu'à cela ne tienne, évitez-les et contre-attaquez, il ne s'en remettra pas.

OIL OCEAN ZONE

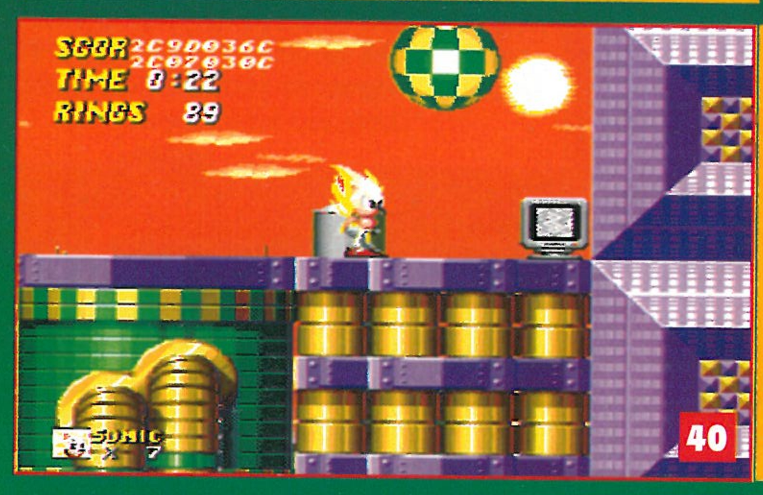
STAGE 1



Juste au-dessus des ventilateurs, vous trouverez une quantité non négligeable d'anneaux. Comment les atteindre ? En se servant de l'élan fourni par les ventilateurs, bien sûr.

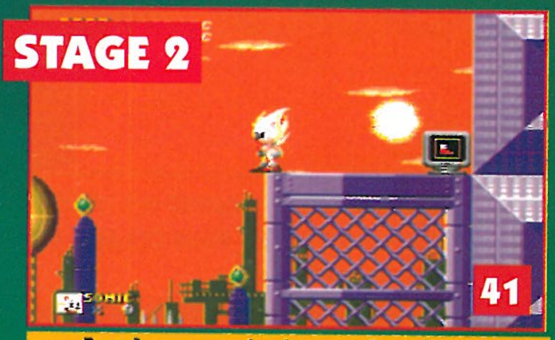


Ne foncez pas tête baissée dans le réacteur à air comprimé, car juste à côté se trouve le bonus d'invulnérabilité.



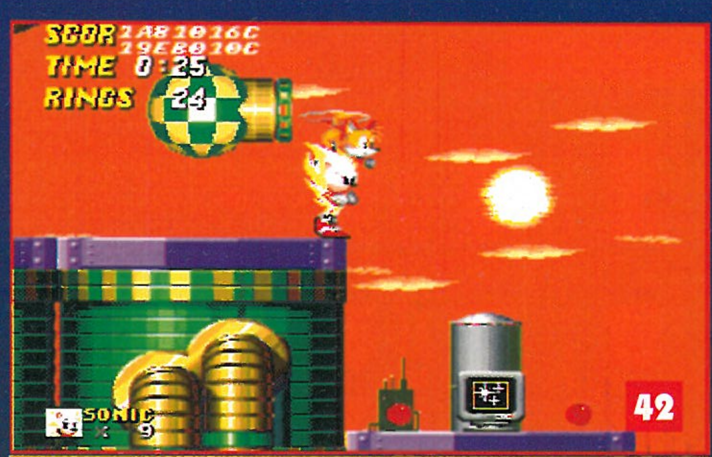
À côté de ce ballon, un bonus. Sachez descendre à temps des moyens de transports peu orthodoxes, afin d'aller chercher ces pièces.

STAGE 2

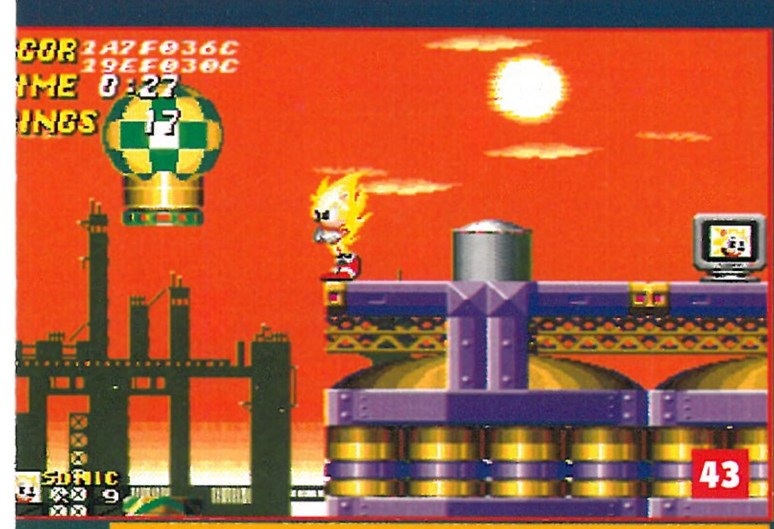


Après une chute parfumée de pétrole, Sonic, s'il prend correctement son élan, pourra atteindre ces bottes.

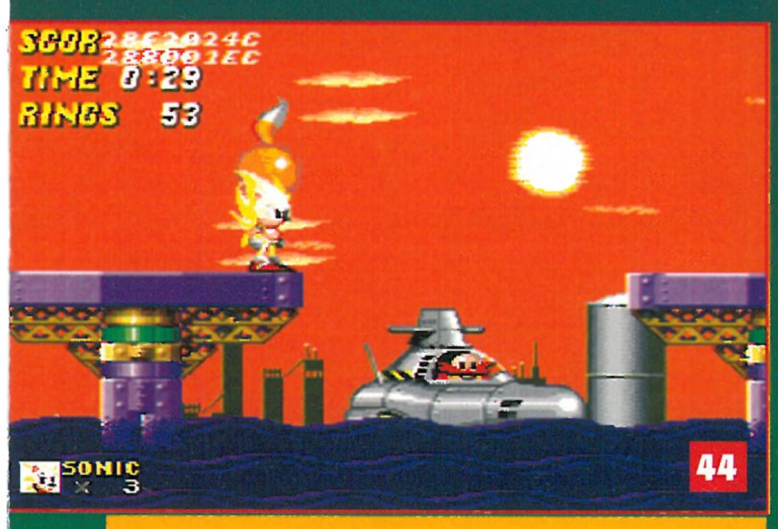
METROPOLIS ZONE



Après être descendu d'une large plate-forme dorée, allez vers la droite, à côté du ballon, vous trouverez l'invulnérabilité.

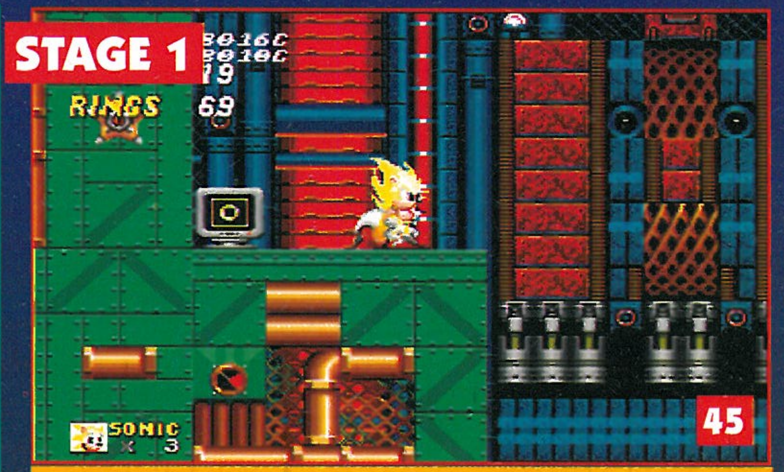


Atteignez cette vie en circulant entre les coulées de pétrole et les ventilateurs fous, vers la fin.



Ce boss est assez dur. Sautez-lui dessus, puis lorsque sa tentacule sort, évitez son rayon au maximum. Faites particulièrement attention à la vague de feu bleue qui circule sur le sol.

STAGE 1



Juste après la 1ère descente, revenez en arrière, vous trouverez ces anneaux.



Tentez de maîtriser votre trajectoire au maximum dans les couloirs de ressorts, afin d'arriver, vers la droite, au point de sauvegarde vital.



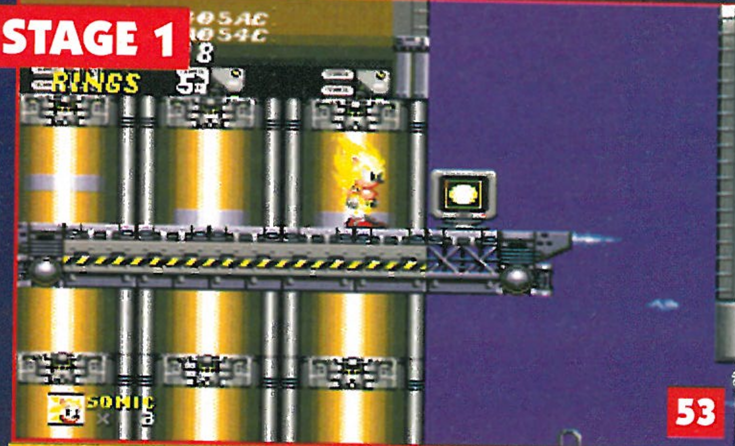
Laissez-vous tenter par l'invulnérabilité, à côté de la seconde vis.





WING FORTRESS ZONE

STAGE 1



Après le 1er poulet, sautez sur la plate-forme du dessus et trouvez-y un bouclier.



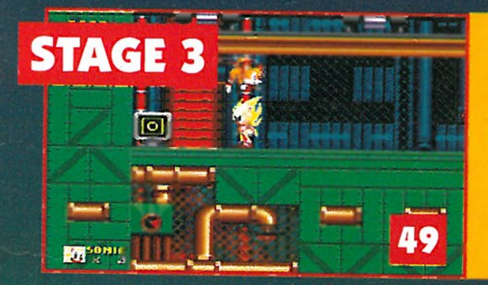
Puis, plus loin, en vous servant de l'élan du tendeur, vous atteindrez ces anneaux difficilements accessibles.

STAGE 2



Et hop, derrière le premier engrenage, vous trouverez 10 anneaux.

STAGE 3



Laissez-vous immédiatement tomber et allez vers la gauche, pour parvenir à ces pièces.

Vers la gauche, après le tunnel de ressorts se trouve un bouclier, très utile...



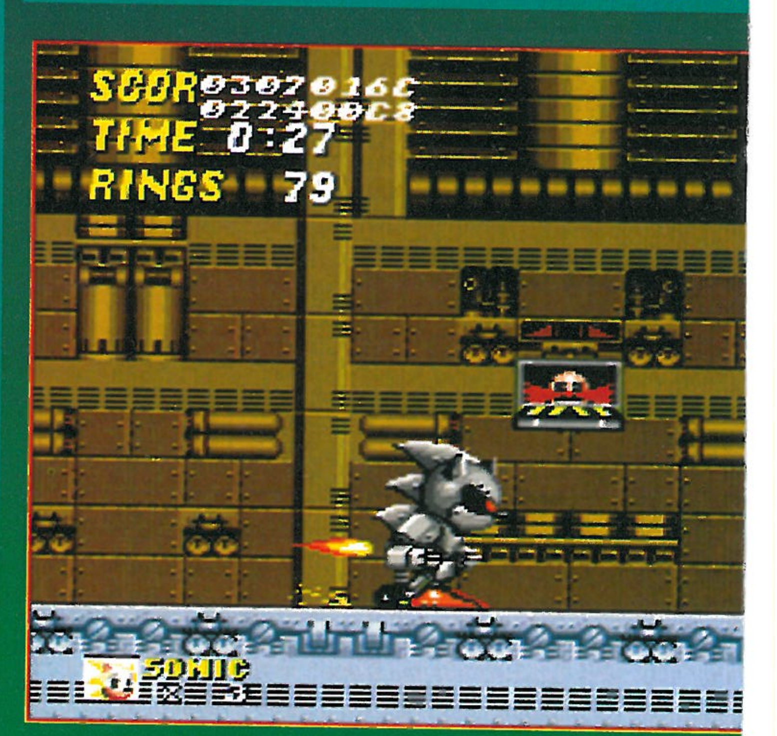


Après le 2ème engrenage de la 2ème série, allez vers le bas à droite, et sauvegardez, on ne sait jamais.

Battez le Boss en restant à distance de ses boules, et sautez lorsqu'elles ne gravitent plus qu'en sa base.



DEAD EGG ZONE





Derrière les plates-formes se trouvent ces deux bonus, à côté de l'aileron.



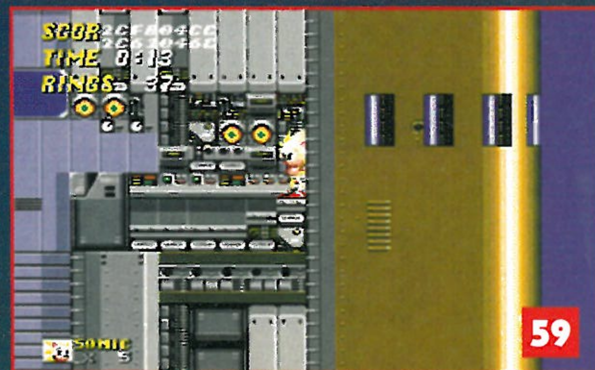
Et hop ! Au sommet, une vie !

57

Après les premières poutres se trouvent des objets intéressants comme ce bouclier.



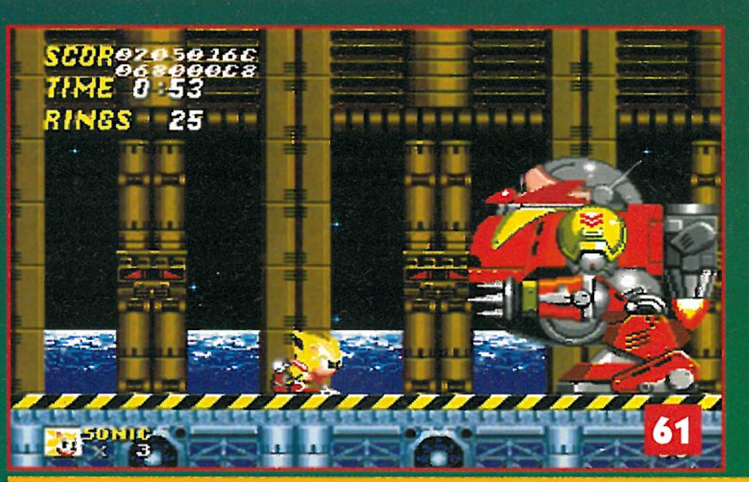
Et hop, un Boss. Pour terrasser cet ignoble individu, il faudra le heurter uniquement lorsqu'il s'ouvre, en prenant garde aux rayons qu'il pourrait lancer. Essayez de ne pas vous cogner sur les petites plates-formes pointues qui passent, elles font assez mal. Le mieux est de les attendre dans un angle et d'attaquer l'œil une fois ces 3 dernières de l'autre côté.



Pas si vite ! Dans le cockpit du vaisseau se trouve une vie cachée !

60

On dirait bien qu'arrive un sérieux concurrent. Pour le battre, attaquez-le avant qu'il ne démarre, puis une fois sa scie mise en route, repartez et sautez-lui par-dessus. Lorsqu'il fonce sans s'être transformé en boule, vous pouvez lui foncer dedans en boule, vous, afin de lui causer des dommages.



Oup's, on dirait que ça va chauffer. Très dur à battre, ce Boss ne sera pas plus vaillant qu'une crotte de nez une fois que je vous aurais communiqué la technique pour le battre. Attendez qu'il sorte de l'écran et réatterisse sur le sol. À ce moment-là, lorsqu'il sera penché, sautez-lui sur la tête 2 fois, puis repartez, évitez le viseur, etc. Et vous verrez alors la fin de ce jeu mystérieux... Mystérieux car d'où vient ce Sonic doré ressemblant à un Super Saya-jin ? Réponse le mois prochain !

Dossier réalisé par Greg, le plus "speedé" de la Rédac' !



Lorsque Steven Spielberg se lance dans le dessin animé, ou du moins, lorsqu'il y met son nom, cela donne quelque chose de très drôle, de très bon goût et de très bien fait qui s'appelle les Tiny Toons. Lorsque Konami se lance dans le jeu vidéo sur la Megadrive, le résultat est approximativement le même, la comparaison allant jusqu'au nom du produit ! Vous l'avez compris par cette introduction ô combien subtile, les Tiny Toons s'apprêtent à faire une arrivée plus que fracassante sur votre 16 bits favorite !

LES HÉROS DE ACME AU GRAND COMPLET !

Vous retrouvrez Buster Bunny dans un jeu de plates-formes à cent à l'heure ! Filant à une allure "super-Sonic", Buster

Bunny accomplira diverses missions. La première de ces missions, par exemple, sera de sauver Dizzy Devil qu'un savant

fou contrôle ! Lors de la rencontre, éviter Dizzy Devil qui n'est plus maître de lui, et sauter sur le crâne du savant fou seront les deux priorités de Buster ! L'ami de Plucky Duck et de Babs Bunny devra réaliser plus d'une prouesse pour arriver au

TOON

terme de ces aventures. Le nombre de niveaux qui comporte le jeu est tout simplement faramineux. De longueurs inégales, ceux-ci vous entraîneront dans des décors variés, sur des musiques fantastiques. Parmi ces morceaux de musique, on retrouvera bien sûr le thème des Tiny Toons, un véritable moment d'anthologie, dans l'histoire aussi bien du dessin animé que du jeu vidéo !

LA CHASSE AUX CAROTTES ?

Dans chaque niveau, Buster ramassera une tonne (la valeur est approximative...) de carottes qui, une fois la centaine atteinte, lui donneront une vie supplémentaire ! Il faudra aussi que Buster saute au-dessus de précipices, s'enfonce dans des sables mouvants, découvre mille et un passages secrets, saute sur une foule de monstres dont les sprites ont été particulièrement soignés... Et tout cela en fonçant à toute allure dans cette masse de niveaux ! Les ennemis de Buster, outre les boss de fins de niveaux dont vous apprécierez l'originalité, prendront diverses formes. Inutile d'en faire la liste exhaustive, sachez seulement que vous croiserez des chauves-souris, des hiboux, des chiens, des rats... et encore quantité d'autres ennemis. Le moyen pour les faire disparaître ? Leur sauter sur la tête ! À vous d'être







adroit, et le résultat sera garanti !



LE PIEGE EST LE PIRE ENNEMI DU LAPIN !

Mais le principal danger dans ces niveaux viendra incontestablement de la masse de pièges qui y ont été disposés ! Prenez par exemple ces pieux qui sortent du sol à intervalles réguliers et que l'on ne peut pas franchir d'un saut. Il faudra comme d'habitude de bons réflexes et faire preuve de coordination dans les mouvements pour ne pas se faire empaler et mourir ainsi instantanément ! Vous retrouverez aussi l'incontournable série de passerelles qui disparaissent alors que vous mettez la patte dessus, même si une patte de lapin, c'est censé porter bonheur ! Citons encore ces autres plates-formes en mouvement sur lesquelles il faut atterrir en réalisant un saut au millimètre près ! Le tout, bien sûr, est réalisé avec brio par







l'une des meilleures sociétés dans le domaine du jeu vidéo, Konami. Attendez-vous à une animation digne des meilleurs moments de Sonic, ainsi qu'à des graphismes soignés qui ne manqueront pas d'humour, comme tout ce qui touche aux Tiny Toons. Voir Buster Bunny s'étaler sur une canette oubliée qui sort du sol, alors qu'il était en pleine course, c'est aussi simple qu'amusant. Faire un programme de qualité, c'est aussi savoir s'attacher au détail qui amuse ou qui distrait, et Konami ne l'a pas oublié ; le contraire eût été étonnant !

ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DISPONIBILITÉ : JUIN 1993

JUNGL

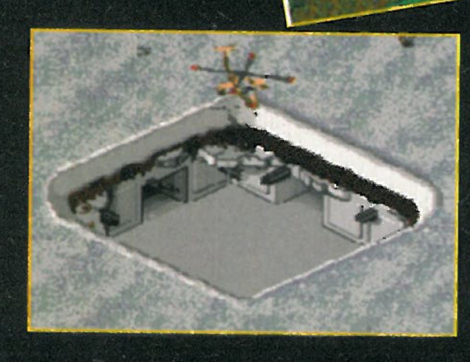


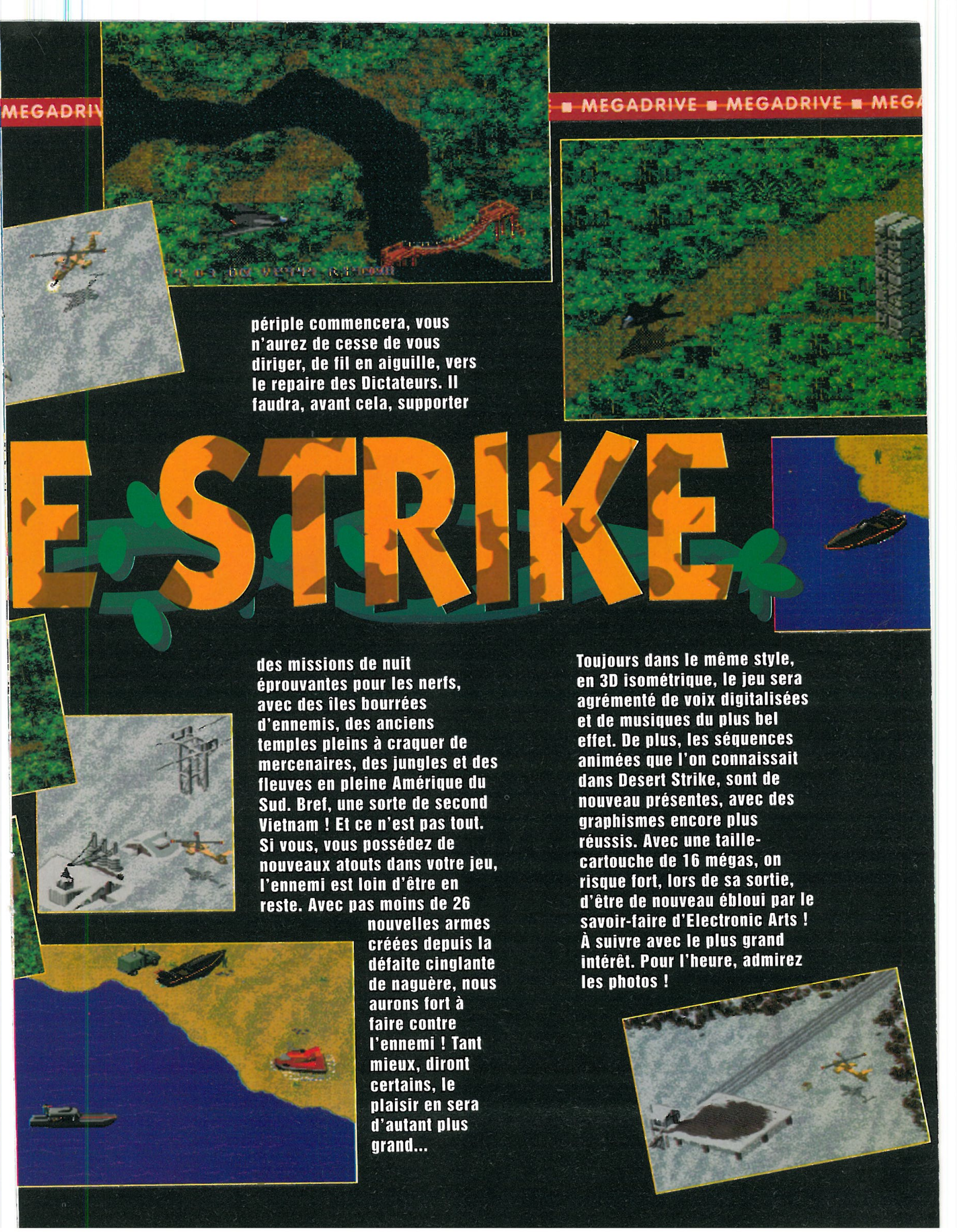
Après Desert Strike où vous aviez réussi à débarrasser le monde d'un véritable tyran, voici que quelques temps seulement après ce triste épisode, la violence est encore à son comble ! Effectivement, comme on pouvait le craindre, le fils de l'ancien dictateur Kilbaba a repris tant bien que mal les délictueuses affaires de son défunt de père. Mais cette fois, plus décidé que jamais, il s'est octroyé les services, ô combien précieux, d'un baron de la drogue sud-américain ! Ensemble, ils menacent maintenant l'équilibre de la planète. Votre mission, que vous avez d'ores et déjà acceptée, consistera à éliminer ces deux individus en même temps que leur armée secrète. Pour ce faire, pas moins de 4 moyens de locomotion et de destruction vous seront alloués : un Overcraft, un hélicoptère type Comanche, un avion furtif (le Stealth Fighter) et... une motocyclette !



PAS MOINS DE 50 MISSIONS !

Chaque véhicule sera indispensable pour pouvoir mener à bien des missions spécifiques. Leur utilisation ne se fera pas à la légère, mais bel et bien en fonction du type de la mission. Ces dernières, au moins au nombre de 50, regroupées en 9 campagnes, seront disséminées un peu partout sur plusieurs types de terrain. Depuis la capitale américaine (Washington D.C.) où le





périple commencera, vous n'aurez de cesse de vous diriger, de fil en aiguille, vers le repaire des Dictateurs. Il faudra, avant cela, supporter des missions de nuit éprouvantes pour les nerfs, avec des îles bourrées d'ennemis, des anciens temples pleins à craquer de mercenaires, des jungles et des fleuves en pleine Amérique du Sud. Bref, une sorte de second Vietnam ! Et ce n'est pas tout. Si vous, vous possédez de nouveaux atouts dans votre jeu, l'ennemi est loin d'être en reste. Avec pas moins de 26 nouvelles armes créées depuis la défaite cinglante de naguère, nous aurons fort à faire contre l'ennemi ! Tant mieux, diront certains, le plaisir en sera d'autant plus grand...

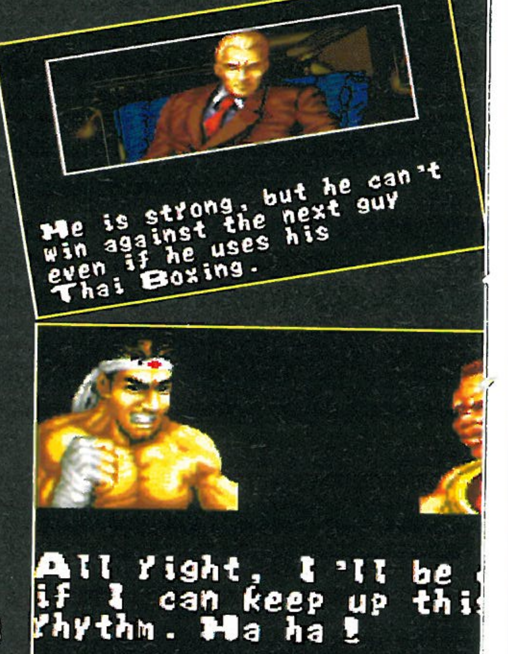
Toujours dans le même style, en 3D isométrique, le jeu sera agrémenté de voix digitalisées et de musiques du plus bel effet. De plus, les séquences animées que l'on connaissait dans Desert Strike, sont de nouveau présentes, avec des graphismes encore plus réussis. Avec une taille-cartouche de 16 mégas, on risque fort, lors de sa sortie, d'être de nouveau ébloui par le savoir-faire d'Electronic Arts ! À suivre avec le plus grand intérêt. Pour l'heure, admirez les photos !

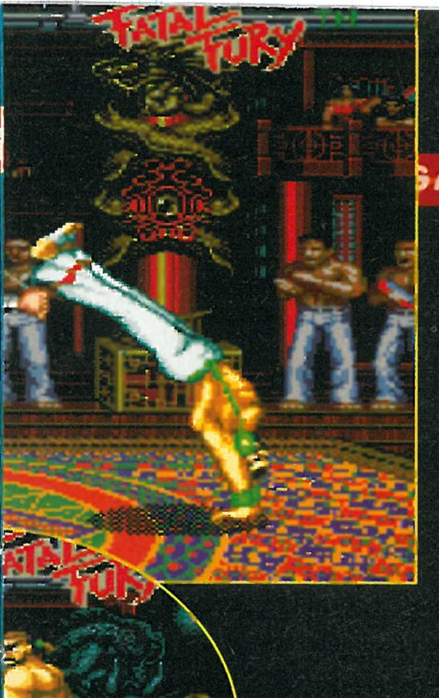
ÉDITEUR TAKARA

DISPONIBILITÉ : MAI / JUIN 1993

FATAL

Décidément, ces temps-ci, l'arcade est au rendez-vous sur votre Megadrive. L'un des plus fabuleux jeux de baston, digne frère du célèbre Street Fighter II que vous pouvez voir dans ce numéro de Megaforce, Fatal Fury arrive ! Accrochez-vous bien, parce qu'il va y avoir beaucoup de muscles, des tonnes de sueur et des flots de sang ! Ils sont trois, déterminés à devenir les meilleurs du monde dans toutes les disciplines de combat ! Andy Bogard tout d'abord, expert dans un art martial oriental très ancien : ses pouvoirs sont étonnants. Non seulement les coups portés sont rapides, mais ils sont puissants ! Il vaut mieux ne pas se trouver sur le chemin de ses coups de poing ou de pied... En plus, il est capable de vous envoyer une sphère d'énergie d'une puissance incroyable ! Son frère n'est pas moins doué, même si son style est radicalement différent. Terry Bogard porte un vieux jean délavé, un perfecto rouge feu et une casquette, qui porte l'emblème de son équipe favorite de base-ball. Il cogne fort, dans la pure tradition des combattants de rue. Il possède dans sa variété de prises, un coup de poing dévastateur qui part comme l'éclair ! Coups de pied, de







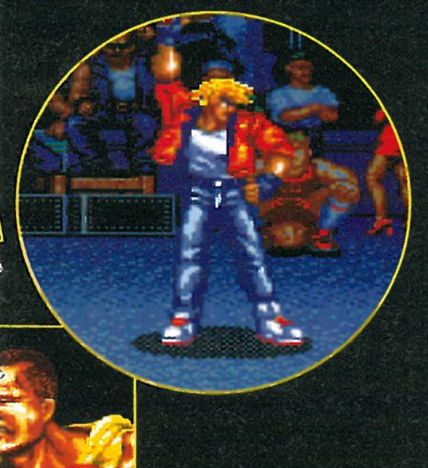
genou, de coude... Tout est bon pour Joe Higashi, le dernier de ces trois spécialistes. Sa discipline : la boxe thaï ; son coup favori : le bond du tigre, un coup de genou spectaculaire !

JOUEZ AVEC TOUS LES COMBATTANTS !

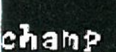
Mais cette version de Fatal Fury, contrairement à d'autres, vous permettra de jouer aussi humain, soit contre l'ordinateur. Notez au passage qu'il sera possible, tout comme dans SFII, que deux joueurs prennent le même personnage ! Non seulement Fatal Fury vous propose un foule de combattants, tous jouables, en fonction de différents modes de jeu, mais en plus, le combat en



lui-même ne se joue pas sur un plan unique ! Vous vous battez soit en premier plan, soit en fond d'écran (ça rime !). Cela veut dire qu'avec un simple saut, vous serez sur l'avant ou l'arrière de la scène. Il est possible également de réaliser une attaque tout en changeant de plan ! Revenir sur le premier plan et donner un méga coup de pied est tout à fait réalisable ! Ajoutez à cela des musiques qui ont été l'objet de soins attentifs, et vous obtiendrez une adaptation du tonnerre de l'un des meilleurs jeux d'arcade dans le genre.

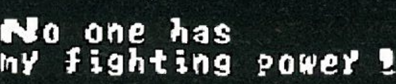


les principaux ennemis, exceptés les quatre derniers boss. Ce vieillard qui se transforme en cours de combat en un monstre gigantesque, ce punk que l'on pourrait croire expert en Tai Kwen Do, ce géant lutteur aux prises fatales, ou encore un boxeur au mega punch qui vous arrache le dentier en un rien de temps ! Mais pour jouer ces personnages, il vous faudra non pas suivre le déroulement du jeu (car pour le déroulement normal, seuls Andy, Terry et Joe sont disponibles), mais jouer en mode versus, soit contre un adversaire











Super Kick Off

Kick Off... Un nom qui a fait le tour de la planète. Cela fait en effet 5 longues années que les amateurs de jeux de foot sur micros ont découvert cette merveille, qui a révolutionné le monde de la vidéo ludique. Depuis l'avènement des consoles, on se demandait un peu ce qu'il en était réellement de ce type de programme. Sur Megadrive, par exemple,. European Club Soccer et Tecmo World Cup'92 sont de bons jeux pour cette console, mais n'arrivent pas réellement à susciter un engouement énorme. Il fallait un titre phare pour relancer la mécanique ! Avec Super Kick Off, c'est désormais chose faite. S'inspirant directement de son grand-père, le petit dernier peut se targuer d'être le surdoué de la famille.

UN DÉLUGE D'OPTIONS...

Tout d'abord, de très nombreuses options sont présentes, grâce auxquelles il sera possible de choisir la couleur de son maillot, son équipe parmi les meilleures d'Europe, le type de terrain, le type de Coupe ou de Championnat, etc. De même, une option spéciale vous



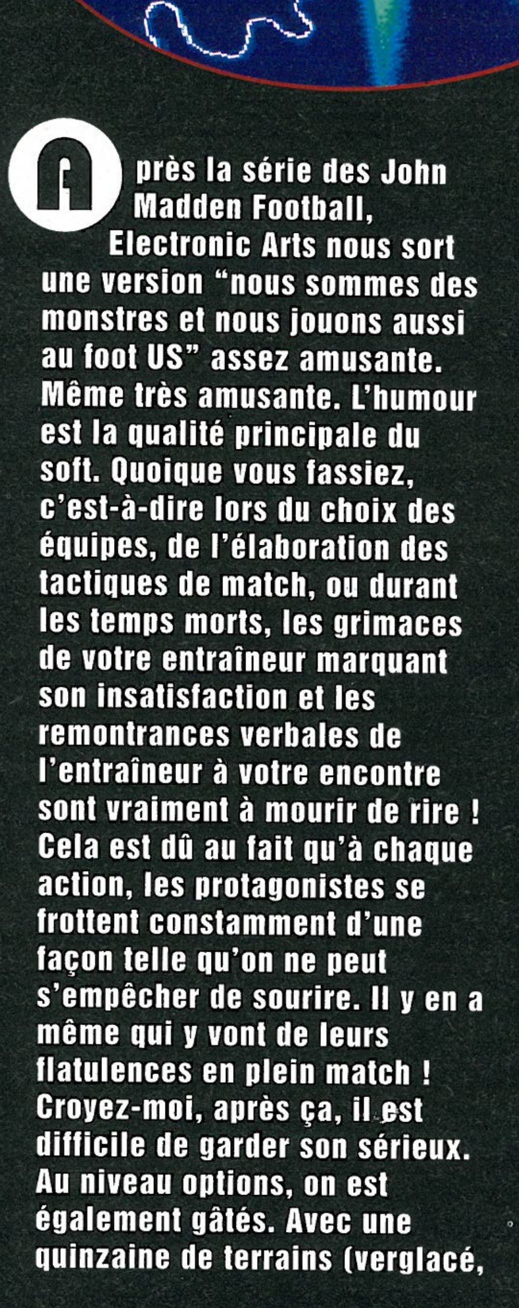
permettra de placer la balle où vous voulez sur le terrain, pour pouvoir ensuite tirer un coup franc. Et croyez-moi, c'est ce que nous attendions tous depuis des lustres ! De plus, dans Kick-Off, il est possible de faire des tackles, des tirs, des têtes, des reprises de volée, bref, toute la panoplie du parfait footballeur !

DROIT AU BUT !

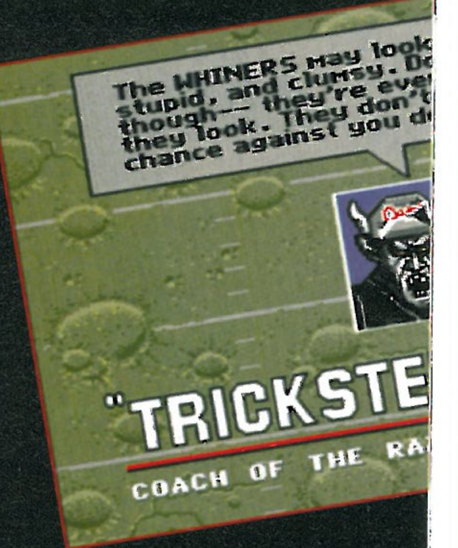
Comme d'habitude dans ce genre de simulation, une option permettant de jouer à deux est offerte. Et là, mes amis, je peux vous dire que les parties seront endiablées comme jamais ! Et vas-y que je te tackle, que je te chipe la balle, que je rentre dans la surface de réparation et que je décoche un tir antédiluvien en pleine lucarne ! Gooooaaal ! Mais il n'y a pas que ça : toutes les fautes seront sanctionnées comme dans la réalité. Aussi bien les penalties que les coups francs seront sifflés si vous commettez trop de fautes. Les cartons jaunes et rouges seront distribués à tour de bras si vous ne respectez pas l'autorité des arbitres. Si l'un de vos joueurs est blessé, vous pourrez toujours le remplacer par un "réserviste" qui se gelait les mollets sur le banc de touche ! Croyez-moi, en fait, ils n'attendent que ça... Par rapport aux autres jeux du genre, cités plus haut, Super Kick Off semble trancher net avec la précision d'un couteau de Maître Ginsu ! Avec une jouabilité apparemment gigantesque et une multitude d'options, Super Kick Off s'annonce comme plus que prometteur.

ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS

MUTANT FOOT



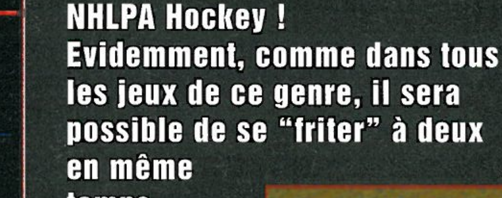
Après la série des John Madden Football, Electronic Arts nous sort une version "nous sommes des monstres et nous jouons aussi au foot US" assez amusante. Même très amusante. L'humour est la qualité principale du soft. Quoique vous fassiez, c'est-à-dire lors du choix des équipes, de l'élaboration des tactiques de match, ou durant les temps morts, les grimaces de votre entraîneur marquant son insatisfaction et les remontrances verbales de l'entraîneur à votre encontre sont vraiment à mourir de rire ! Cela est dû au fait qu'à chaque action, les protagonistes se frottent constamment d'une façon telle qu'on ne peut s'empêcher de sourire. Il y en a même qui y vont de leurs flatulences en plein match ! Croyez-moi, après ça, il est difficile de garder son sérieux. Au niveau options, on est également gâtés. Avec une quinzaine de terrains (verglacé, lunaire, désertique, herbe...) et autant d'équipes (tous des monstres !), il vous sera possible de disputer un simple match exhibition, ou un tournoi "sauvegardable" à volonté. Les tactiques d'attaque et de défense sont également présentes. Toutes aussi complètes et intéressantes, elles vous permettront de tenter une percée ou de faire une passe grâce à vos "running back", à qui vous lancerez le ballon, après avoir jeté un œil attentif sur les 3 fenêtres alors présentes en haut de l'écran.



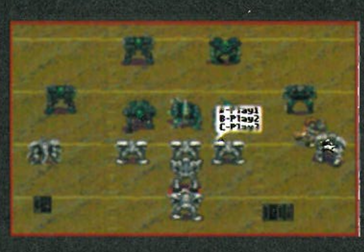
Le but étant de franchir la ligne d'enbut adverse... la balle dans les mains ! Et cette action, comme toutes les autres, vous pourrez les revoir au ralenti, grâce à la même fonction qui existait déjà dans







NHLPA Hockey ! Evidemment, comme dans tous les jeux de ce genre, il sera possible de se "friter" à deux en même temps, histoire de se fendre doublement la poire, surtout si vous avez choisi l'un des 5 modes de difficulté qui fait que l'arbitre, complètement barge, siffle ou non des fautes un peu tout le temps, juste pour vous énerver un tantinet. De même, vous pourrez choisir le mode de jeu "slow" ou "fast", pour tenter de vous accoutumer aux règles fastidieuses et strictes qui



T LEAGUE
TBALL

régissent le football américain. Il est à noter une chose très importante en ce qui concerne les types de terrains, et que j'ai malencontreusement omise de vous signaler au début : lorsque vous aurez choisi le lieu de vos futurs exploits, vous comprendrez bien vite que les décors ne sont pas seulement visuels. Par exemple, sur le terrain appelé Astéroïd 66, la gravité sera moindre, de sorte que la balle et les joueurs auront l'impression assez bizarre de rester en suspension durant quelques instants !

UNE VRAIE SIMULATION

Comme dans la réalité, toutes les fautes sont sifflées, ce qui aura pour conséquence de voir les vraies pénalités avoir lieu. Ainsi en est-il des hors-jeux qui sont sanctionnés par 5 yards de perdus ! Pour pouvoir ensuite voir les forces et faiblesses de votre équipe, à travers les chiffres, rien de plus simple, des statistiques très complètes sont mises à votre disposition pour vous satisfaire comme il se doit. En attendant un prochain test complet d'ores et déjà marqué par le sceau de la bonne humeur, je vous quitte non sans vous avoir dit que l'ambiance sonore, ponctuée de cris de douleur et de rage de frapper, est aussi à se tordre de rire !...



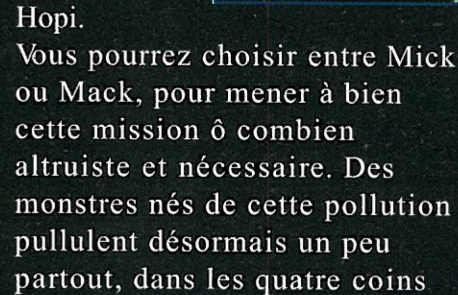


GLOBAL GL

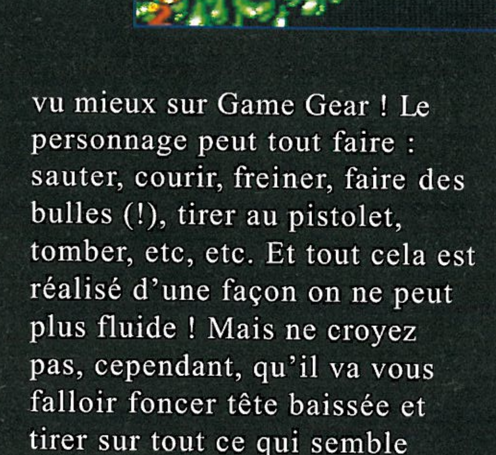
Virgin Games fait très fort en ce moment ! Outre les sublimes "Another World" et "Muhammad Ali" prévus sur la Megadrive, ne voilà-t-il pas que cette société américaine envisage de produire sur les trois machines le génial Mc Donald's Global Gladiator ! Après le test et la "preview", respectivement des versions Megadrive et Master System, nous avons l'immense privilège de vous présenter (roulements de tambour !) le prochain jeu Game Gear de cet éditeur. Une fois de plus (à croire que c'est un effet de mode), le sujet traite de la pollution de plus en plus virulente à la surface de "Notre Mère la Terre", comme disait l'ancienne civilisation Hopi.



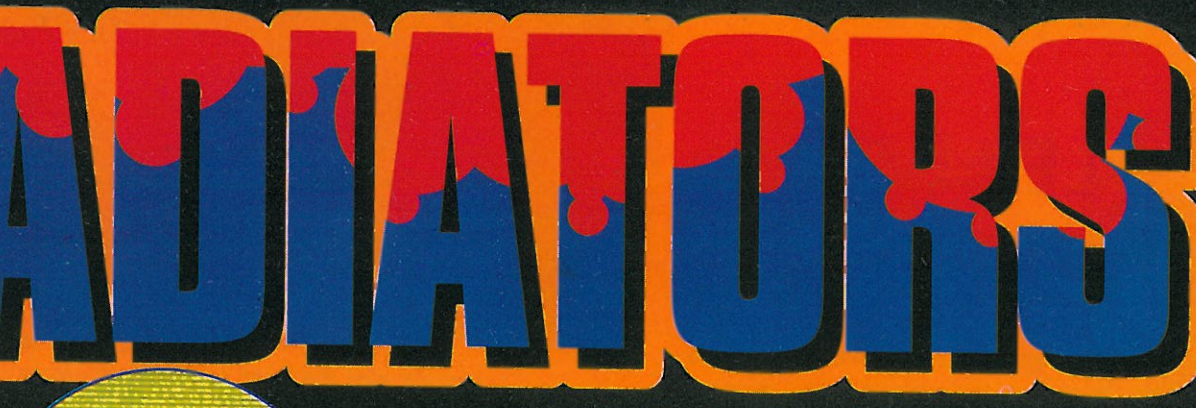
Vous pourrez choisir entre Mick ou Mack, pour mener à bien cette mission ô combien altruiste et nécessaire. Des monstres nés de cette pollution pullulent désormais un peu partout, dans les quatre coins

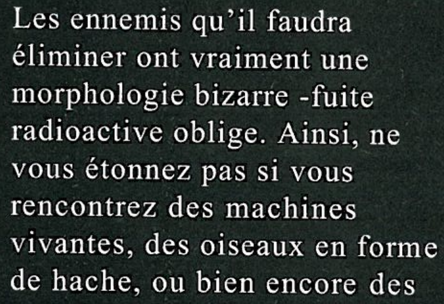






du globe. Le premier d'entre eux est d'ailleurs extrêmement repoussant, puisque constitué uniquement de "slime" visqueux et nauséabond, qui empêche la nature de faire son œuvre en paix. Armé de votre pistolet garanti 100% naturel (eh ! c'est pas du slim fast, hein !), le nettoyage en règle s'avère donc absolument nécessaire.





Les ennemis qu'il faudra éliminer ont vraiment une morphologie bizarre -fuite radioactive oblige. Ainsi, ne vous étonnez pas si vous rencontrez des machines vivantes, des oiseaux en forme de hache, ou bien encore des boules de feu à visage humain ! Va y'avoir du sport !



UNE RÉALISATION PLUS QUE PROMETTEUSE





Un point qui s'annonce également très fort, est l'animation du personnage. C'est simple, je n'ai jamais vu mieux sur Game Gear ! Le personnage peut tout faire : sauter, courir, freiner, faire des bulles (!), tirer au pistolet, tomber, etc, etc. Et tout cela est réalisé d'une façon on ne peut plus fluide ! Mais ne croyez pas, cependant, qu'il va vous falloir foncer tête baissée et tirer sur tout ce qui semble louche. Ne serait-ce que pour finir le niveau, il va vous falloir récupérer un nombre défini d'arches (les "M", symboles de Mc Donald), qu'il faudra remettre à Ronnie Mc Donald qui veille sur vous. Pour arriver à vos fins, il sera souvent nécessaire d'aller dans des endroits cachés et très reculés ! Si vous en récupérez beaucoup plus, vous aurez droit à un niveau bonus où, là encore, vous devrez faire montre de vos talents d'écolo de la première heure, en récoltant des détritus tombés du ciel, qu'il faudra mettre dans leurs poubelles respectives. Bonjour le stress ! Au vu de la préversion, je peux vous assurer que nous sommes déjà comblés. En attendant de faire le test complet, j'en connais qui vont se ronger les ongles !



MÉGA GALA

TROISIEME MONDE

LEVEL 3-1
LE LIVRE DE SORT

Dès que vous apparaissez, allez à gauche, utilisez la roche mouvante pour monter, ne détruisez pas le coffre car il contient la mort (109), et continuez à gauche jusqu'à la roche mouvante que vous utiliserez. Une fois arrivé en haut, allez à droite jusqu'au coffre contenant une vie, puis redescendez vers la gauche, utilisez les roches mouvantes (110) et continuez à gauche jusqu'à l'entrée de la caverne (111). À l'intérieur, allez à droite, montez tout en haut (112), continuez à gauche, sautez de roche en roche jusqu'en haut sans oublier la potion revitalisante dans le coffre, et continuez vers la droite jusqu'au coffre contenant le livre de sort (113). Retournez à l'entrée de la grotte, vous pouvez aller à gauche si vous le voulez pour aller chercher une vie dans un coffre, mais cela vous coûtera 2 points -si vous êtes rapide !-, sinon sortez, escaladez la tour, tuez le garde qui détient une pièce, puis allez à droite jusqu'au bord du ravin : une roche mouvante va arriver, sautez dessus pour aller de l'autre côté, continuez vers la droite et montez dès que vous le pouvez (114). Ensuite, allez à droite, prenez la pièce dans le coffre et allez jusqu'à la porte (115).

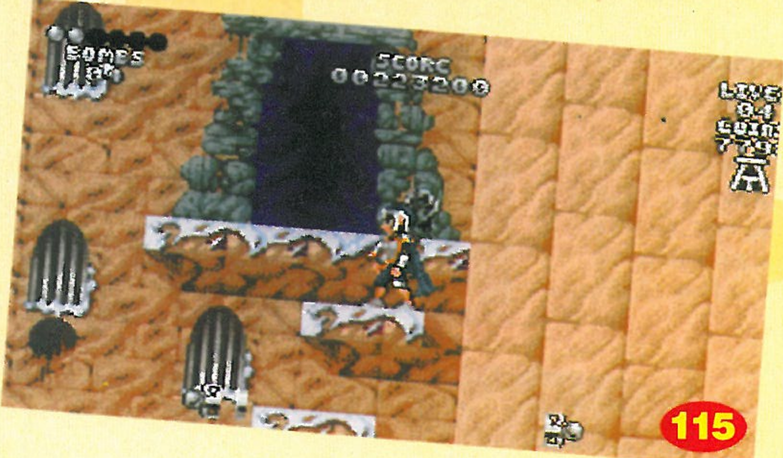




AHAD


113

Voici la suite de notre Méga-dossier sur ce superbe jeu qu'est GALAHAD, dont la première partie est parue dans notre précédent numéro, avec les deux premiers "Mondes". Nous attaquons ici le Troisième Monde, pour terminer notre quête en beauté ! Bon parcours...

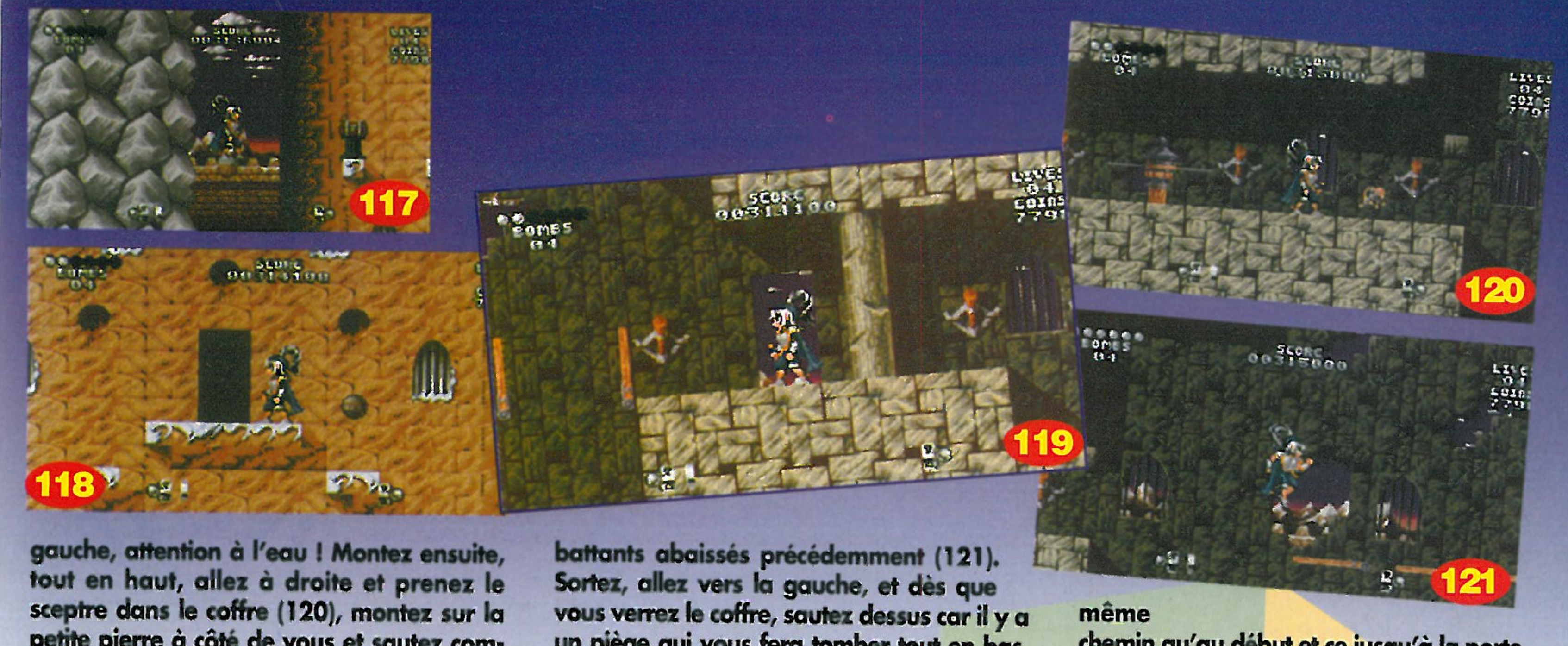

115


114

LEVEL 3-2
LE SCEPTRE


116

Dès votre apparition, allez à droite, tuez le dragon d'argent qui détient une vie (116), allez à gauche jusqu'au bout, escaladez la tour sans oublier de prendre la potion revitalisante contenue dans chacun des deux coffres rencontrés en utilisant la roche mouvante (117). En haut, allez à droite jusqu'au bout en faisant attention aux statues (vous avez remarqué que vous êtes passé devant la porte de sortie !). Descendez vers la gauche jusqu'à l'entrée de la caverne (118). Une fois à l'intérieur, baissez les battants de bois à votre gauche (119), puis allez à droite et descendez, allez vers la



gauche, attention à l'eau ! Montez ensuite, tout en haut, allez à droite et prenez le sceptre dans le coffre (120), montez sur la petite pierre à côté de vous et sautez complètement à droite, vous arriverez sur les battants abaissés précédemment (121). Sortez, allez vers la gauche, et dès que vous verrez le coffre, sautez dessus car il y a un piège qui vous fera tomber tout en bas, que vous utiliserez ensuite pour refaire le même chemin qu'au début et ce jusqu'à la porte.

LEVEL 3-3
LE CALICE

Dès que vous apparaîtrez, allez vers la gauche et escaladez en faisant attention aux flammes (122). Une fois en haut, allez vers la droite, détruisez la flamme, elle détient une pièce. Au bout, laissez-vous tomber, vous arrivez sur une machine (123) que vous utiliserez pour aller tout au bout à droite. Continuez à droite et escaladez jusqu'à la porte (124), entrez, c'est la pause et le clin d'œil de Psygnosis : accrochez-vous, vous devez sauver les Lemmings ! (125). Ce petit intermède passé, sortez, allez à gauche jusqu'à une machine (126) que vous utiliserez jusqu'au bout vers la gauche, poursuivez sur la gauche et sautez de roche en roche en prenant le calice dans le coffre (127) puis allez jusqu'à la porte.





LEVEL 3-4
LE BRACELET

Dès votre apparition, allez à gauche, et montez tout en haut grâce aux machineries (128). Dès que vous trouverez un passage vers la droite, engagez-vous, vous trouverez une pièce dans un coffre et plus loin un magasin (129). Revenez sur vos pas et poursuivez sur la gauche, continuez de monter jusqu'au deuxième passage sur la droite, engagez-vous, prenez la potion revitalisante dans le coffre et entrez par la porte (130). Dirigez-vous ensuite vers la droite tout au bout et montez tout en haut jusqu'au coffre contenant le bracelet (131). Avant de redescendre, sautez sur la plate-forme sur laquelle se trouve un coffre et prenez la potion revitalisante (132), redescendez, allez vers la gauche puis montez tout en haut en prenant la potion revitalisante (133) ainsi que la pièce (134), et ce jusqu'à la porte.





132

LEVEL 3-5
LE CASQUE

Depuis votre point de départ, allez à gauche, descendez, continuez à gauche, attention au tonneau (135), laissez-vous tomber dans le trou (136) puis allez à droite jusqu'au bout. Montez tout en haut (137), deux solutions se présentent : soit vous descendez vers la droite et vous vous laissez tomber dans le trou en bas (138), avec deuxième clin d'œil et cette fois à "Killing game show", détruisez ces petites machines qui vous donneront des pièces, continuez vers la droite, sautez de pierre en pierre (139) et de l'autre côté, un gros mais très gros clin d'oeil à killing game show vous attend, détruisez-le pour obtenir une vie (140) et continuez vers la droite ; soit -



135

136

137

138

139

et c'est la deuxième solution-vous sautez vers la droite (oui, je sais, c'est dur de suivre mais revenez à la photo 137), laissez-vous tomber dans le trou un peu plus loin, tuez le dragon qui détient une pièce (141) et allez vers la droite jusqu'au bout. Maintenant, quel qu'ait été votre choix, après avoir tout fait, montez tout en haut, allez vers la droite en tuant les escargots géants et poilus rencontrés sur votre chemin, ceux-ci donnant des pièces et des potions revitalisantes (142), puis escaladez en sautant de pierre en pierre pour aller jusqu'à la porte où vous entrerez après avoir pris les pièces dans les deux coffres (143). À l'intérieur, allez à droite, prenez la pièce dans le coffre puis allez à gauche pour prendre la potion revitalisante dans le coffre. Ensuite, laissez-vous tomber dans le trou à côté de vous et descendez jusqu'à ce que vous puissiez aller à droite sans oublier de prendre la pièce dans le coffre en descendant. Engagez-vous à droite jusqu'à ce que vous vous trouviez nez à nez avec la reine araignée, que vous tuerez car elle détient le casque (144). Enfin, repartez vers la gauche et descendez tout en bas jusqu'à la porte.

140

142

141

143

144

LE CŒUR DE LA LOUTRE GÉANTE

LEVEL 3-6

145

À votre apparition, tuez le monstre à votre gauche qui détient une pièce, continuez vers la gauche et tuez le deuxième monstre qui détient une vie, laissez-vous tomber vers la droite dans le deuxième trou puis allez vers la gauche jusqu'aux troix coffres contenant respectivement une bombe, une potion revitalisante et une pièce, tout cela en utilisant la roche mouvante. Puis, tout en haut, allez à droite et revenez à votre point de départ, allez toujours sur la droite vous trouverez un magasin (145). Retournez vers la gauche et laissez-vous tomber dans le trou (146), allez à droite jusqu'à la loutre géante, tuez-la, prenez son cœur (147) et continuez vers la droite jusqu'à la porte.


146


147

LEVEL 3-7
LA FIN



Dès que vous apparaissez, allez vers la droite, tuez le "mec" volant qui est le sorcier ayant enlevé la princesse, puis délivrez votre bien-aimée en rentrant en contact avec elle (148). Vous verrez le château disparaître sous vos yeux, le cauchemar est fini ! Bravo, les Mégaforceurs !

Dossier réalisé par SNAKEPLYSKEN alias AXL

THE T... MUTAN... TUR... the hyper...



Les immortelles et maintenant mondialement célèbres Tortues Ninjas font une arrivée fracassante sur la Megadrive ! Cawabounga ! Le cri est de rigueur ! Schredder, l'infâme truand, est encore à l'origine du plus grand complot jamais organisé. Alors qu'April O'Neil, la jeune reporter, amie des Tortues Ninja, était en reportage, le brigand s'est emparé de Manhattan, en "direct live". Rien que ça. Ce quartier de New York tout entier, y compris la Statue de la Liberté, s'est tout simplement volatilisé devant les yeux de millions de téléspectateurs ! Incroyable, mais pourtant bel et bien vrai... Les Tortues Ninjas ont, elles aussi, suivi l'événement sur leur petit poste de télévision, alors qu'elles faisaient une partie de cartes, entre deux pizzas, quelque part dans leur repaire, au fond des égouts new-yorkais.

Avant de vous précipiter sur la pizza, attendez que la voiture démarre, sinon vous finirez en crêpe Bretonne (les meilleures, soit dit en passant).

Le pouvoir derrière le trône

Une fois Tatsu vaincu, vous découvrirez ce passage qui vous mènera vers l'étape ultime. Un bon moyen, pour vaincre Tatsu, consiste à frapper les shurikens qu'il vous envoie, afin de les lui retourner. Bonjour les réflexes !

Les quatre Tortues sont au rendez-vous : Léonardo, le chef, et ses deux sabres, Donatelo et son bâton, Raphaëlo et ses deux saï (ces espèces de mini tridents dévastateurs), et enfin Michaëlangelo et ses deux nunchakus. A deux joueurs, chacun choisira l'une des quatre Tortues. Seul, vous aurez le choix entre les quatre batraciens, et en route, pour une partie réglée sur l'un des trois niveaux de difficulté.

Avant d'arriver au bateau, un passage sur l'eau qui devrait être apprécié de tous les surfeurs en herbe !



Dur, Dur d'être une tortue !

Des moments que vous pourriez bien voir plus souvent que vous ne le souhaiteriez. Notez au passage l'humour de ces scènes...

Grâce à ce bonus, vous deviendrez invulnérable et destructeur, l'espace de quelques secondes. Votre Tortue s'écrie "The Power !" et la voilà partie à tourbillonner sans s'arrêter.

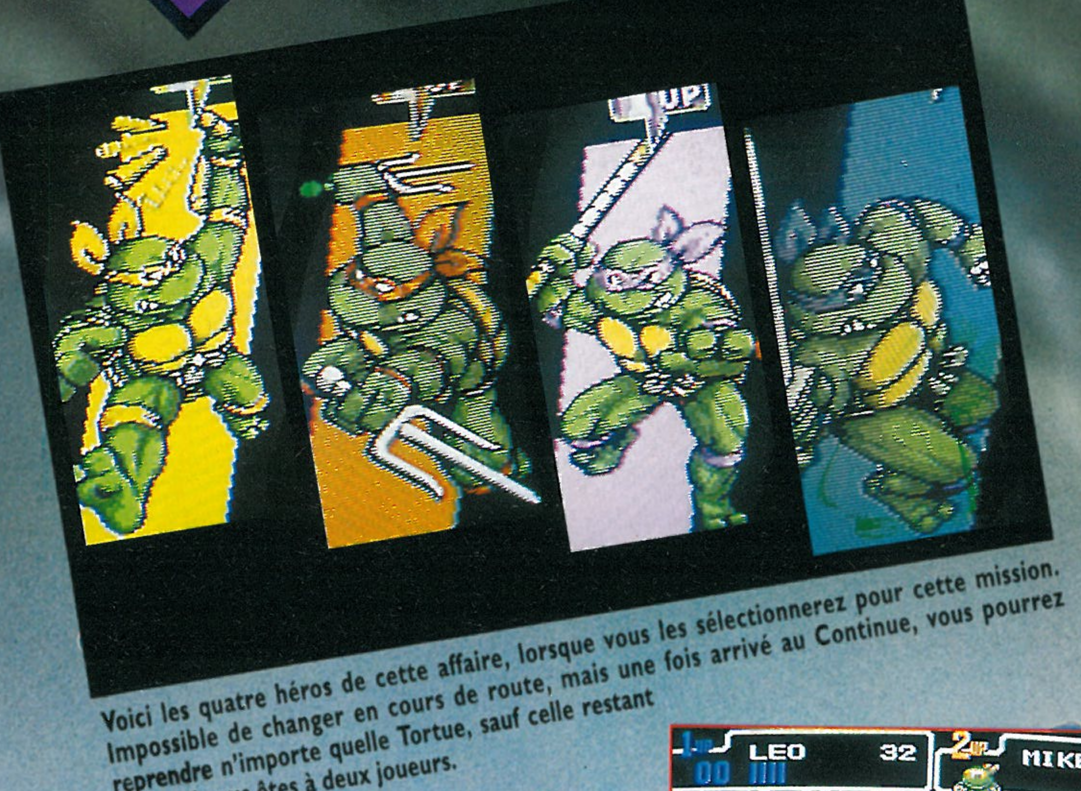
Notez au passage que la différence entre les niveaux de difficulté ne se fait que peu sentir, et que le niveau "hard" n'est guère plus dur que le "easy". La majeure partie des niveaux se déroule suivant un scrolling horizontal de gauche à droite. Classique, me direz-vous, mais les ennemis surgiront subitement de partout : devant, derrière et même du plancher ! Soyez aux aguets, et cognez sans cesse ! À votre disposition, une demi-douzaine de prises, plus une prise spéciale très efficace mais ayant le notable inconvé-

COMMENTAIRE

Pour ce qui est de la réalisation du jeu, on y reconnaît le talent d'une des plus prestigieuses sociétés dans le domaine du jeu vidéo, à savoir Konami : une animation impeccable si l'on néglige (et l'on peut) les deux ou trois sprites qui clignotent, et un scrolling parfait du début à la fin. Quant aux musiques, elles vous feront voir de quoi la Megadrive est capable ! Toutes sont très entraînantes. Ajoutez à cela des digit vocales de très bonne qualité pour la plupart, et vous obtiendrez un jeu qui se laisse écouter avec plaisir. Mais ce n'est pas tout, puisque les graphismes eux aussi font preuve de la même qualité. Le jeu a pourtant ses défauts, et il est bon de le préciser. On ne peut pas dire qu'il soit de la plus grande originalité, ni d'une difficulté incontournable. Une partie réalisée en niveau hard s'est terminée en 57 minutes et 03 secondes (le temps de votre partie étant indiqué, une fois Schredder vaincu). Cela pour dire que le jeu, par son niveau de difficulté, s'adresse tout d'abord aux plus jeunes d'entre vous, ou à tous ceux qui aiment les jeux très abordables côté difficulté, ou tout simplement à tous les fans des Tortues Ninja. Quoi qu'il en soit, on s'amuse de bout en bout, et la réalisation globale vaut le coup d'œil.



nient de vous retirer de l'énergie. Remarquez bien qu'il est possible de finir le jeu (en niveau hard) sans avoir recours une seule fois à cette prise.



Voici les quatre héros de cette affaire, lorsque vous les sélectionnerez pour cette mission. Impossible de changer en cours de route, mais une fois arrivé au Continue, vous pourrez reprendre n'importe quelle Tortue, sauf celle restant en jeu si vous êtes à deux joueurs.

Schredder n'a plus qu'à bien se tenir !

À divers moments du jeu, vous trouverez les précieuses pizzas qui vous restitueront toute votre énergie, et les Tortues devront explorer différents endroits. Dans les égouts, sur la mer grâce à des skate-boards oversea, dans un bateau, dans le repaire de Schredder et dans sa base, ultime épisode du jeu. Les décors sont prétextes à de nombreux gags : cette voiture qui démarre à l'instant même où vous passez devant, ces planches sur lesquelles vous marchez et qui vous assomment en se retournant ou encore cette pizza posée devant un tableau qui vous tombe sur la tête lorsque vous vous en saisissez ! Les réactions des sprites des Tortues font aussi preuve d'humour. Ainsi, lorsqu'une attaque atteint les pieds des Tortues, elles ne manquent pas de s'écrier "oh ! my toe !" (mon orteil !).



Un boss facile à passer si l'on suit la méthode suivante. Mettez-vous juste "au-dessus" de lui, de manière à pouvoir toujours le frapper ; donnez quatre coups, et sauvez-vous en sautant lorsqu'il se met à terre. Reprenez l'opération de l'autre côté de l'écran, et ainsi de suite.

Les Tortues dans tous leurs états !








Les Tortues vous en feront vraiment voir de toutes les couleurs ! Dans toutes les positions, en attaquant, ou bien en servant de victime, elles prendront une nouvelle posture, et un nouvel air. On les croirait vivantes !

Utilisez les objets mis à votre disposition dans les différents tableaux. Ici, ce porte-bougies pourrait bien faire disparaître l'ennemi qui se tient juste en face. Dommage, il avait l'air sympa.

Avant-dernier boss, avant l'ultime rencontre contre Schredder. Un Schredder difficile en niveau "hard", mais bien facile à avoir aux autres niveaux. Eh, au fait, la fin du jeu change selon le niveau de difficulté auquel vous avez joué, ça vaut le coup de tous les faire, non ?

Des ennemis en veux-tu, en voilà !

Cracheur de flammes, boules gigantesques qui tombent du ciel, gaz qui vous gèle instantanément, pieux qui sortent du sol ou encore robot équipé de laser... Rien ne sera trop beau pour Schredder. On se fait avoir une fois, mais pas deux, alors prenez votre mal en patience.

■ MÉGADRIVE ■



SON



Des musiques entraînantes et variées, et l'on retrouve avec joie le célèbre "Cawabounga !" des Tortues.

GRAPHISME

Plein la vue ! Des sprites peu nombreux mais très bien faits. De l'originalité, et en plus, un régal pour les yeux.



ANIMATION



Rien à redire, le tout est presque parfait. Les puristes noteront les deux ou trois clignotements de sprites, nsignifiants.

MANIABILITÉ

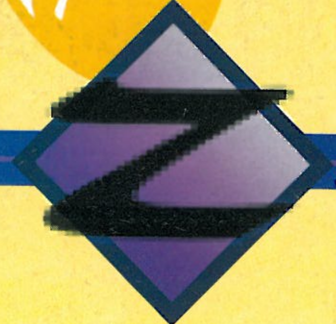
Les prises s'enchaînent avec facilité et naturel, on ne pouvait espérer mieux.



ÉDITEUR : KONAMI
TAILLE CARTOUCHE : 8MB
GENRE : BEAT THEM UP
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NB DE NIVEAUX : 5
NB DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : Jusqu'à 5

- \+ Des sons d'enfer.
- \+ Un soft qui se joue à deux.
- \+ Des graphismes humoristiques.
- \+ Des niveaux variés.
- \+ Une animation rapide.
- \- Le jeu est trop facile.
- \- Quelques sprites clignotent.





Au départ, vous avez le choix entre Yum et Momo. Il n'y a aucune différence notable, à part la couleur.

CHI

Chiki Chiki Boys, c'est avant tout l'histoire de deux êtres étranges, dont nul ne pouvait imaginer un jour qu'ils auraient à jouer un rôle crucial dans l'histoire de l'humanité. Effectivement, Yum et Momo (ce sont leurs noms) doivent remplir une mission de la plus haute importance. Le Royaume de Chikiland, dont la Reine se trouve isolée depuis la mort de son époux, est en grande difficulté. Des esprits malfaisants, réincarnés en personnages sournois et inquiétants, n'ont qu'une seule et unique envie : celle de s'emparer de ce Royaume regorgeant de richesses comme nulle part ailleurs. De plus, ils s'imaginent qu'ils pourraient faire de cette contrée le point de départ, le Quartier Général, d'une invasion qu'ils veulent très prochaine. Ainsi, ils n'ont pas hésité à disséminer un peu partout des monstres par dizaines, qui n'ont pas tous une apparence rassurante, loin de là !



La raie rose se montrera très coriace, puisqu'il faudra la tuer à deux reprises.



WONDERBOY ET SONIC RÉUNIS ?

Bien entendu, comme vous venez de le comprendre, il vous incombera, oui à vous, le Sauveur du monde opprimé, de lutter pour que plus jamais, nous n'ayons affaire à ce genre de récidive meurtrière.
En choisissant au départ Yum ou Momo, respectivement bleu et rouge, ou bien encore en inscrivant vous-même votre propre nom, histoire de

COMMENTAIRE

Ce qui frappe avant tout, c'est la qualité des graphismes. Ils sont extrêmement fins et bien dessinés, on sent vraiment le travail bien fait et bien fini. Et c'est valable aussi bien pour les personnages principaux que pour les multiples ennemis ou les monstres de fin de niveau. Dans ce jeu d'action aux accents de plates-formes, vous n'aurez pas besoin d'aller bien loin avant de rencontrer des scrollings différentiels très réussis. Dans les airs, vous pourrez même vous réfugier derrière les nuages ! L'animation reste vraiment très bonne, sans aucun ralentissement, même lorsqu'il y a un monde fou à l'écran. Le maniement du héros est d'une aisance absolue, ce qui n'est pas une mauvaise chose dans un jeu où il faut parfois jouer au millimètre. De toutes façons, il n'y a pas à s'étonner de la bonne qualité de ce produit, quand on sait que Capcom est derrière, et que Capcom c'est...

KI boy

Voici un dragon (ou hydre) bien inquiétant...

Le magasin que vous trouverez après avoir éliminé au moins un monstre de fin de niveau, vous permettra de vous fournir en énergie, armes et autres vies supplémentaires.

La déesse de la Terre vous est vraiment reconnaissante d'avoir vaincu les sbires maléfiques du premier niveau. Mais la lutte est loin d'être finie..

Sous l'eau, faites attention à ces "écrases-héros" très difficiles à arrêter !

s'impliquer un petit peu plus dans l'histoire, vous allez enfin pouvoir vous mettre dans la peau d'un vrai héros. Une sorte de Wonder Boy et de Sonic réunis, si vous préférez. Je vois que vous commencez à accrocher ! Attendez, ce n'est pas fini. Muni de votre épée, vous allez devoir ratisser tout ce que vous verrez à l'écran. Vous pourrez d'entrée choisir le stage que vous voudrez, sur un total de trois. C'est d'ailleurs la seule fois où vous pourrez le faire. Car ensuite, une fois le premier niveau fini, tout se passera d'une façon linéaire. Je disais donc qu'au début, vous aurez le choix entre vous envoler dans les airs, avec des ailes sur votre casque, façon Astérix, ou bien nager dans les profondeurs de l'Océan Royal, ou enfin préférer la terre ferme et ses montagnes hostiles. Dans les 3 cas, les ennemis seront sans arrêt au rendez-vous, même si la difficulté est moindre dans le dernier cas cité.

Notre héros est même capable de s'agripper au mur ! Attention à la chute.



■ MÉGADRIVE ■

chiki CHIKI boy

SON



Sans être exceptionnelles, les musiques sont tout simplement sympathiques. Les bruitages sont quelconques.

GRAPHISME

Le héros ressemble vraiment à "Wonderboy", ce qui est une référence. Les décors externes et les monstres sont très mignons.



ANIMATION



Les ennemis auraient pu être un petit peu mieux animés.

MANIABILITÉ

Le personnage répond parfaitement à la moindre commande.

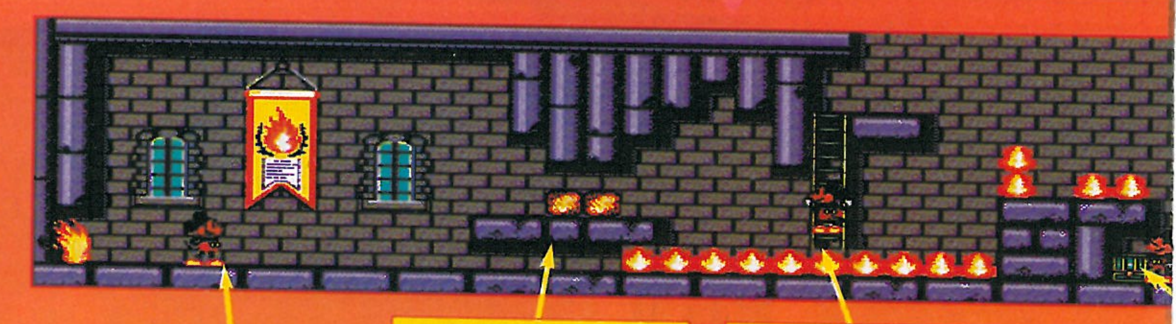


ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NB DE NIVEAUX : 5
NB DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : 1

- \+ L'animation du personnage.
- \+ Des niveaux très éclectiques.
- \+ Bonne maniabilité du héros.
- \+ Des musiques envoûtantes.
- \+ Un grand intérêt.
- \- Une trop grande facilité.



D'après les nombreux coups de téléphone que nous recevons, il semble que vous ayez un max de difficultés à passer le premier château dans Mickey Mouse II sur Master System. Nous vous livrons donc toutes les salles de ce premier château et espérons que vous pourrez pousuivre votre mission de haut vol. Bonne chasse !

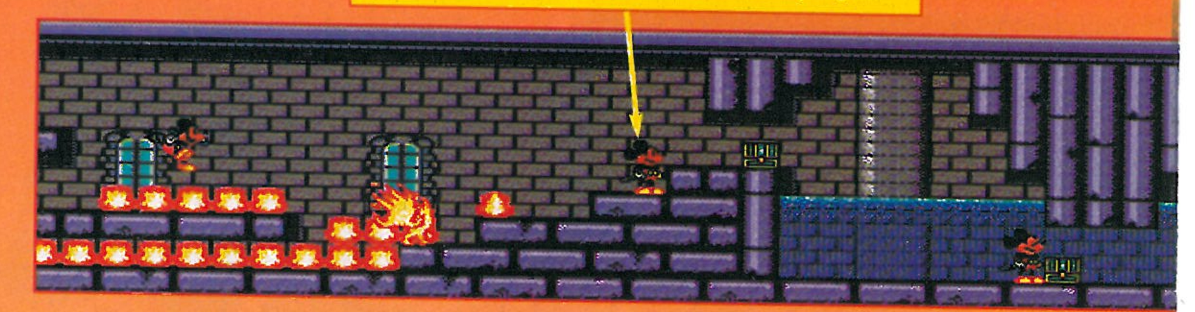


Et c'est parti pour tout un niveau de folie à travers les flammes...

Mettez-vous en tout petit, pour pouvoir passer en dessous de la plate-forme.

Retransformez-vous en grand Mickey pour monter à l'échelle et sauter vers la droite.

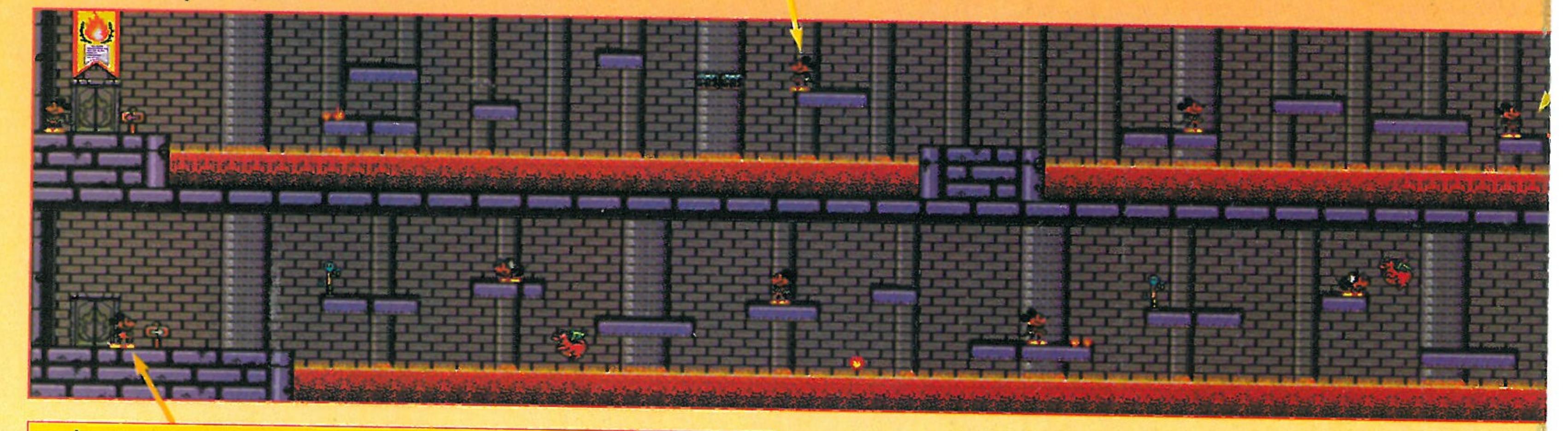
Continuez vers la droite, récupérez le trésor et sautez à la flotte. La course poursuite avec le feu est finie... Enfin, presque !





Voici donc le premier château tant redouté !

Attendez avant de prendre la deuxième plate-forme mobile sinon vous allez droit dans la lave, bonjour le barbecue.



À ce niveau, sautez de plate-forme en plate-forme, tout en évitant les jaillissements de flammes. Sinon, sautez sur les dragons et les Mr Allumettes en évitant de tomber dans la lave.



Laissez-vous tomber dans cette fosse et récupérez le trésor. Ressortez vite pour ne pas vous faire coincer par les flammes.

Sautez entre les brasiers avec précaution.

Enlevez les deux blocs et montez prendre le trésor.

Détruisez le trésor ou le caillou en sautant dessus à coups de postérieur et accélérez de suite vers la droite.

Passez par-dessus ce bloc en éliminant les pierres qui l'obstruent.

Récupérez le coffre et prenez la porte.



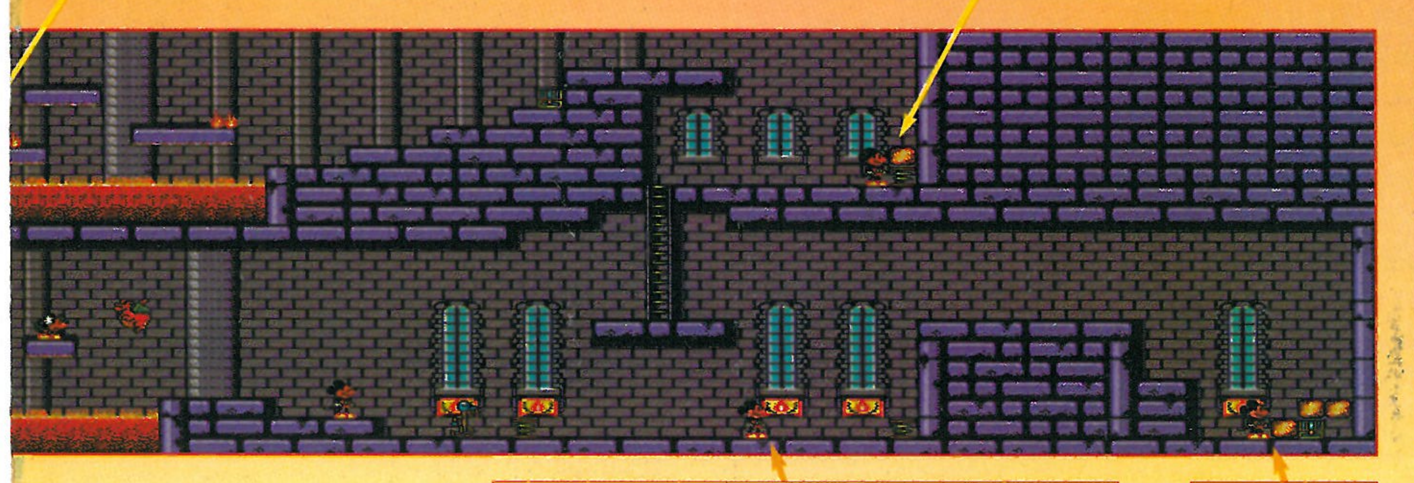


LE BOSS

Pour vaincre ce dragon, prenez les blocs de pierre et placez-vous à l'opposé du dragon. C'est-à-dire sur les côtés et le plus haut possible. Dès qu'il avance vers vous, sautez dans sa direction tout en lui balançant la pierrre. Continuez de cette façon en évitant ses boules de feux, jusqu'à sa mort. Pour cela, vous devez le toucher 3 fois, bonne chance !

Progressez vers la gauche tout en faisant attention aux flammes qui montent à travers le plancher.

En haut à droite, récupérez le ressort et utilisez-le pour aller à gauche.



Prenez le ressort, placez-le à droite le long du mur et progressez ainsi vers la droite pour prendre le coffre, c'est une vie supplémentaire.

Faites demi-tour et prenez l'échelle.

Tales

Eh oui, les salles secrètes existent réellement ! Regardez-donc par où j'arri-



Sur le pont de bois, qui s'écroule au fur et à mesure que vous avancez, la vigilance est de rigueur.

Ici, Baloo flotte sur un morceau de tronc. Il ne faudrait pourtant pas trop s'attarder, rapport à votre poids...

Comme chacun le sait, Baloo et Kit, les deux héros de Talespin, sortent tout droit du fameux dessin animé de Walt Disney, "Le Livre de la Jungle", créé il y a pas mal d'années maintenant. Si vous n'avez pas encore vu ni lu les histoires de cette fabuleuse fresque animée, je m'en vais à l'instant vous conter l'histoire de nos compères. Tout d'abord, il y a Baloo, cet ours débonnaire et assez spécial, qui a monté, à l'aide de Kit, une Compagnie aérienne de transport. Depuis déjà pas mal de temps, les deux amis parcourent le monde avec, dans leur zinc, une bonne dose de fret et pas mal de passagers. Comme vous le voyez, il n'y avait rien de bien exceptionnel dans la vie paisible et tranquille de ces deux héros. Jusqu'au jour où vint à leurs oreilles une nouvelle qui les firent sursauter : un concours consistant à faire le Tour du Monde en avion allait être organisé incessamment ! Pour Baloo et Kit qui adorent relever les défis, c'est une véritable aubaine dans le sens où ils pourraient ainsi faire mieux connaître au monde entier le nom de leur compagnie. Le détenteur actuel du record est Shere Khan le tigre. Son temps total est de 8 jours, et il faudra que vous fassiez mieux si vous voulez être consacré.

Devant vous se trouve une sorte de bumper géant, qui, si vous l'utilisez, vous propulsera haut, très haut dans le ciel.



À PIED... ET EN AVION !

C'est ainsi qu'au début, il vous faudra partir tout d'abord à pied, en ayant préalablement choisi Baloo ou Kit. Chacun d'eux possède une arme appropriée à son style. Baloo aura une sorte de jokari, et Kit a un lance-pierres. Avec ces ustensiles, ils devront faire face aux hommes de Shere Khan, qui tente de freiner leur avancée. La première mission consistera à ramasser des caisses de fret, qu'il faudra acheminer vers un endroit précis, souvent caché. Un quota particulier est d'ailleurs à atteindre, et à respecter si possible, sous peine de ne pas pouvoir sortir du niveau. Ensuite, vous devrez affronter le concours proprement dit, à bord de l'avion de Baloo, le "Sea Duck". En fait, c'est une sorte de shoot'em up où il faudra tirer sur tous les ennemis à la solde du Tigre, et au passage, récolter quelques bonus non négligeables.



Kit, la petite souris, se faufile partout. À tel point que derrière ce torrent se trouve une salle secrète !

L'ennemi principal est certainement ce type de serpent, qui pullule dans le niveau. Pas de quartier !

COMMENTAIRE

Dans Talespin, ce qui frappe avant tout, c'est sa réussite graphique. Il est vrai que ce jeu s'inspire d'un dessin animé, mais tout de même ! Quel travail vient d'accomplir là Sega, c'est tout simplement époustouflant ! Les couleurs sont vives et gaies, les sprites des ennemis et des personnages sont très réussis, et les décors ne sont pas en reste. Vraiment, je me demande ce que l'on peut demander de mieux. Avec un tel jeu, on est en droit d'être satisfait. D'autant qu'on ne peut pas tarir d'éloges non plus en ce qui concerne l'animation. Le scrolling multidirectionnel est on ne peut plus fluide, et Baloo, tout comme Kit, se déplace avec grâce et légèreté. Pas de mauvaises surprises non plus en ce qui concerne les musiques et les sons : ils sont au niveau de ce que l'on peut espérer. Pour finir, et afin de vous convaincre une dernière fois sur la bonne qualité de ce jeu, sachez, mes cher(e)s ami(e)s, que la maniabilité du personnage est en tout point excellente. Baloo, aussi bien que Kit, répondent aux commandes à la perfection !



Comme on peut le lire sur ce panneau, la sortie est pour l'instant fermée. Il reste quelques caisses à trouver !..

Attention au courant mortel de l'eau en furie. Mieux vaut voyager au-dessus..

■ GAME GEAR ■

TalespiN

SON



Il y a peu à dire sur les choses parfaites !

GRAPHISME

Alors là, c'est la grosse cylindrée, et on sent que Walt Disney est passé par là !



ANIMATION



Les deux héros se manient à la baguette, de sorte que l'on ne se heurte pas à de mauvaises surprises.

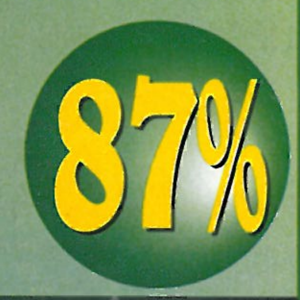
MANIABILITÉ

Les sauts, tout comme le maniement des armes, se font avec une facilité déconcertante.



ÉDITEUR : SEGA
GENRE : ACTION/PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NB DE NIVEAUX : 10
NB DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : 3

- \+ Les fameux héros de Walt Disney !
- \+ Des graphismes sensationnels.
- \+ Des musiques originales.
- \+ Plein de passages secrets !
- \+ Le choix de 2 personnages.
- \- Des couleurs trop semblables.



Depuis des lustres, les hommes ont aimé s'affronter en combat singulier pour prouver, tout simplement, qu'ils étaient les meilleurs. Ainsi, on pouvait voir un peu partout dans le monde, des duels meurtriers, à l'épée, à l'aide de massues, de coups de boules, ou tout bonnement à mains nues —ce qui fait tout aussi mal quand on en possède de grosses (mains) ! En tous cas, actuellement les mœurs n'ont guère changé : les hommes, et maintenant les femmes (une française est championne du monde de Kick Boxing !), ont envie de prouver qu'ils sont les plus forts dans leur catégorie et leur discipline. D'accord, mais lorsque l'on voit les combattants de Pit-Fighter, on a plutôt l'impression que l'on sort tout droit d'un film de science-fiction !

" Just wait "

Chainman continue de vous narguer ! Rira bien qui rira le dernier !

Même les filles ont le droit de participer à ce tournoi. Ici, dans le métro, vous allez pouvoir vous défouler...

Et un soulèvement de caisse, un ! À l'arrivée, ça promet d'être assez chaud.

PIT-FIG

COMMENTAIRE

Ce qui tranche par rapport à la version Megadrive, c'est la petitesse des sprites, qui ne sont pas comparables. Pourtant, cela n'empêche absolument pas les joueurs invétérés que nous sommes tous, de maîtriser à la perfection les multiples coups et autres parades/ripostes proposés dans ce jeu. La maniabilité reste donc excellente, ce qui vous permettra de réussir pas mal de K.O. De plus, la profondeur de l'écran est loin d'être restrictive. Au contraire, l'aire de combat est beaucoup plus grande que celle que l'on connaissait. Vous pouvez vous balader où bon vous semblera, un peu partout sur le terrain, ce qui est plutôt une bonne chose lorsqu'on est poursuivi inlassablement ! Les musiques et les bruitages ne sont guère fabuleux, mais apportent pourtant juste ce qu'il faut pour être bien dans l'ambiance. Si vous aimez la vraie baston, allez-y gaiement !

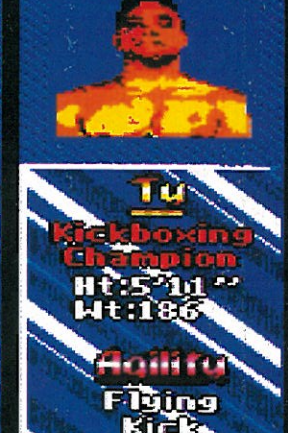
DES MINES PATIBULAIRES MAIS PRESQUE...

Les mines de nos chers "tueurs" ne sont pas loin d'être patibulaires. Mais c'est vrai aussi que cela fait partie du jeu : être mal rasé, ne pas sentir la rose, sont de petits détails qui font parfois des grandes victoires ! Fort heureusement, à l'aide de vos trois représen-



Le saut en hauteur en pleine face. C'est assez dur à réaliser, mais très efficace.






Voici Buzz, le catcheur complètement barjot, qui n'hésite pas à faire du rentre-dedans. Puissant mais lent.

Puis nous avons Ty, le pro du Taekwendo, 12 fois champion du monde. Son point fort : le double coup de pied sauté.

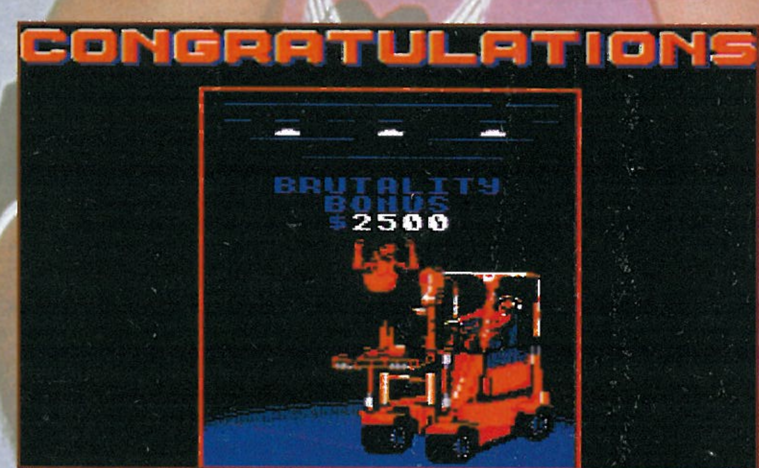
Enfin, il y a Kato, un véritable monstre de Karaté. Il maîtrise à la perfection le "fouetté" dans la tête. Très agile.

LES "PIT-FIGHTERS"



Contre votre double, il n'y aura pas de quartier, vous connaissez déjà ses points faibles... et ses points forts !

HTER



Un bonus de brutalité vous sera octroyé si vous êtes vraiment méchant !

Le double coup de pied dans la tête est une spécialité de Ty, et c'est radical!

l'adepte du Taekwendo, et Kato qui est ceinture noire 3ème dan de Karaté, vous aurez de nombreux atouts en votre possession. En effet, dans Pit-Fighter, vous trouverez de tout : des femmes "fouetteuses", des colosses de 2 mètres, sans oublier les frères Chainman qui adoreront vous passer à la moulinette ! Chaque combat sera une véritable torture physique et psychologique, les "spectateurs" n'hésitant pas à entrer dans la danse si vous allez les voir d'un peu trop près, ce qui s'avèrera extrêmement dangereux ! De même, on peut dire que les "organisateurs" ont bien fait les choses : ils vous avaient bien prévenu qu'il ne fallait pas venir armé. Et pour cause, les "armes" sont déjà arrivées ! Ainsi, des couteaux, des tabourets ou encore des caisses, pourront être ramassés et jetés en pleine figure de l'adversaire si ça vous dit. Vous devrez, si vous voulez l'emporter, battre successivement une multitude d'ennemis, qui seront de plus en plus forts au fur et à mesure que vous avancerez dans le tournoi. Après 3 combats rondement menés, vous affronterez votre double dans un pugilat où seule la victoire sera obtenue au bout de 3 K.O. techniques ! Pour la peine, vous obtiendrez une prime substantielle !...

■ MASTER SYSTEM ■

PIT-FIGHTER

SON



Loin d'être exceptionnel, il faut reconnaître que ce n'est pas l'atout majeur d'un jeu qui demande toute sa concentration au joueur.

GRAPHISME



Ils sont assez moyens dans l'ensemble, même si les sprites sont vraiment minuscules.

ANIMATION



Pas de problème, les personnages bougent vraiment très bien grâce à leur petite taille. Un scrolling également fluide.

MANIABILITÉ



Les personnages répondent au doigt et à l'œil, ce qui est un avantage pour réaliser les différents coups.

ÉDITEUR : DOMARK
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
GENRE : COMBAT
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ: 1
NB DE NIVEAUX : 10
NB DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : NON

+ Bonne animation des combattants.
+ Le mode Versus.
+ Le choix entre 10 personnages.
+ La profondeur de l'écran.
- La petitesse des sprites.
- Des couleurs trop mornes.



CYBORG JUSTICE

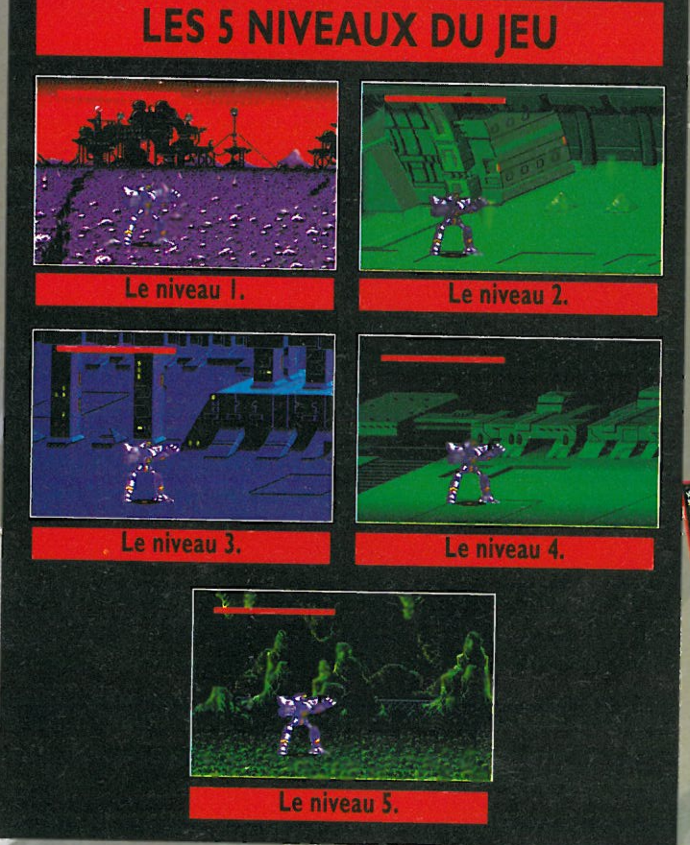
Alors que tout le monde pensait couler des jours heureux sur notre Planète d'un bleu encore plus intense que par le passé, arriva ce que l'on appelle communément... un cataclysme ! En cette année de disgrâce 2224, les Terriens ont cessé d'exister, ce qui veut dire, entre autres, que les jeux vidéo ont également fait le grand plongeon avec leur créateur. Et, à bien y réfléchir, c'est sans doute ce qu'il y a de plus triste dans ce sombre avenir ; vous êtes d'accord avec moi, j'espère ? Je n'en doute pas, de toutes façons ! Au fait, que croyez-vous qu'il se passa après tout ce remue-ménage thermonucléaire ? Je vous le donne en mille : des extraterrestres, venus d'une étoile encore inconnue du système solaire, ont profité du chaos régnant pour tenter une colonisation en règle, avec pour seul credo, la construction d'un règne basé sur la violence et l'asservissement. Pour cela, des robots-tueurs ultra-perfectionnés ont été créés afin d'accomplir la sale besogne.

Le mode "Duel" vous permet de vous entraîner contre les E.T. À deux, c'est aussi possible !

Le coup dit "de la massue" fait que l'ennemi ne se relève pas de sitôt ! C'est assez radical.

DES DROIDES PARAMÉTRABLES

La réplique des quelques centaines de milliers d'humains restants ne s'est pas faite attendre : en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, ils ont réussi à recréer exactement la même réplique de robots que leurs ennemis ! L'avantage est qu'ils en connaissent toutes les possibilités techniques, que ce soit au niveau de l'armement ou de l'armure défensive. Car il faut que vous sachiez que ce genre de droide est composé de quatre éléments bien distincts et, de ce fait, interchangeables au départ de votre périple. Ainsi, il sera possible d'armer son bras de plusieurs façons, avec un lance-flammes, ou un laser, ou encore une scie circulaire ! Si sa tête ne vous plaît pas, liftez-la une bonne fois pour toutes ! De même, si son torse n'est pas assez protégé, changez-en comme de chemise. Ses jambes ne



LES 5 NIVEAUX DU JEU

Le niveau 1.

Le niveau 2.

Le niveau 3.

Le niveau 4.

Le niveau 5.

Le Boss final ! Une cervelle en guise de corps, on connaît. Pour l'anéantir, abattez les 3 points lumineux avant que les missiles ne vous atteignent trop souvent

Là, sur ce tableau, vous choisissez les armes de votre goût. Vous pourrez même les tester dans une salle prévue à cet effet !

Le saut en avant est une belle arme, mais il est dur de toucher sa cible.

sont pas assez agiles et rapides ? Rien de plus simple : ajoutez des roulettes !



L'uppercut au menton ou au foie fait vraiment de gros dégâts chez les types d'en face.

DUEL OU ARCADE ?

Seul ou bien à deux contre l'envahisseur, choisissez le mode "Duel" ou "Arcade". Dans le premier, vous combattez dans un milieu fermé, une sorte d'arène, tandis que le second vous place directement face aux E.T. et à leur terrible armada. Sur 5 niveaux "marqués" par l'apocalypse, vous devrez éviter certains pièges, comme des crevasses énormes, ou encore, sur le sol, des plaques aimantées qui vous paralyseront un bon moment ! Chemin faisant, pas mal de sbires tenteront de vous réduire en vulgaire limaille de fer ! Ripostez le plus vite possible, sans leur laisser le temps de prendre le dessus !

COMMENTAIRE

Le gros point fort de cette production c'est sans aucun doute l'animation des personnages. Avec plus d'une vingtaine de mouvements parfaitement fluides, on prend réellement son pied.
Pour ce qui est des bruitages, c'est pas génial et les différents coups sont ponctués par des 'Pang-Pang" ou des "Cling-Cling", pas trop réalistes. En revanche, les musiques qui changent à chaque niveau sont de bonne facture, mais pas de quoi sauter au plafond. Les personnages, au départ, semblent ne pas très bien répondre au pad, et demeurent assez imprévisibles. En fait, il faut simplement apprendre les différentes techniques de combat qui sont nombreuses pour pouvoir s'en sortir. En définitive Cyborg Justice est un jeu moyen, qui déçoit un peu par sa durée de vie trop courte.

MÉGADRIVE



SON



Les bruitages déçoivent beaucoup, mais les musiques très "Supermarché" rattrapent un peu le tout.

GRAPHISME



Pour les décors, dont on change seulement les couleurs à chaque niveau, c'est pas terrible. Les robots sont nettement mieux.

ANIMATION



Parfois un ou deux scrollings différentiels, mais c'est tout. L'animation n'accroche, du reste, jamais.

MANIABILITÉ



Peut-être difficile à admettre au début, mais lorsqu'on a pris le coup, il n'y a vraiment aucune difficulté majeure : ça baigne !

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
GENRE : BEAT THEM UP
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 5
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
PASSWORDS : NON
CONTINUES : NON

+ Très nombreux coups possibles.
+ Une très bonne animation.
+ Des musiques variées.
- Un jeu un peu lassant.
- Maniabilité parfois douteuse.
- Pas très motivant à deux.



super SPACE INV

Monsieur Nishikado, l'inventeur de Space Invaders il y a près de 15 années (ça ne nous rajeunit pas, hein ?!), peut être fier de ce qu'il a fait ! En créant ce jeu, il a tout simplement révolutionné le monde du loisir, et on peut raisonnablement penser qu'il est, à ce titre, le Père des vidéo-games que nous connaissons actuellement. Pour cela, nous ne pouvions que lui rendre hommage. Mais rassurez-vous, il n'est pas encore au paradis ! À 47 ans, il travaille chez Taito, le géant de l'Arcade, celui-là même qui continue à sortir pas mal de bons produits en console et plus particulièrement sur Sega. Pour ceux qui n'étaient pas encore nés en ces temps primitifs (pour les jeux vidéo !), il est bon, voire primordial pour votre éducation, que vous sachiez avec quoi vos parents ou vos oncles se gavaient les mirettes et les neurones, avant que nous ne preniez le train en marche !



LES ARMES

Si vous récoltez des bonus de tir en abattant la soucoupe qui passe tout en haut de l'écran, vous allez être comblé ! Face aux pluies de météorites, placez 3 écrans protecteurs selon votre volonté, en tirant dessus. Vous avez aussi la bombe multiple qui élimine tout le monde dans le périmètre. Dans le genre bizarre, voyez ce papillon destructeur qui tournoie dans tous les sens et ne fait pas de quartier ! Enfin, le laser est plus académique, mais tout aussi radical si vous savez vous en servir correctement !

UN JEU DE TIR...

Dans ce jeu de tir (appelons les choses par leur nom), vous vous trouvez dans le vaisseau le plus perfectionné qui puisse se trouver sur Terre, et devez absolument tout tenter pour anéantir les forces ennemies extraterrestres, qui

Le lait de nos vaches va tourner si les soucoupes continuent leur triste ballet !

Lorsque l'on voit les niveaux, on se demande bien ce qu'il peut y avoir derrière les points d'interrogation ? Moi, je le sais mais n'en dirai mot, na !


Vous avez abattu un E.T. et récolté un bonus. ça, c'est bien visé !

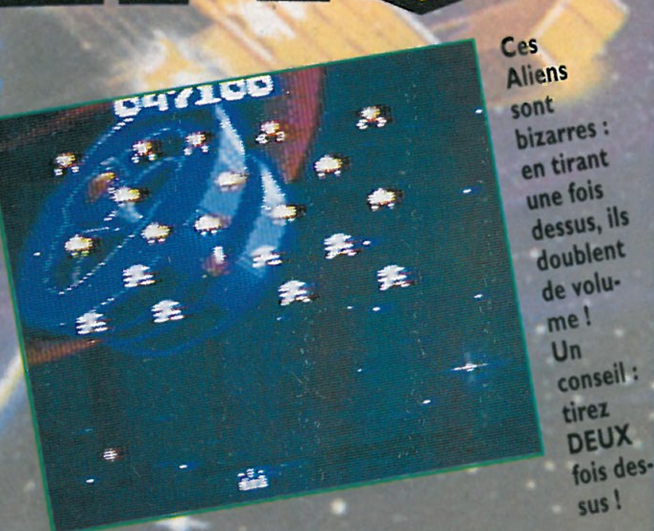
COMMENTAIRE

On ne peut pas dire que Super Space Invaders soit un chef-d'œuvre de programmation. Tout d'abord, la maniabilité reste vraiment trop précaire, de sorte qu'il arrive que l'on meurt beaucoup trop souvent faute de n'avoir pu se dégager. De plus (je devrais dire "de moins" !), les sons semblent n'avoir pas changé d'un gluon depuis 15 ans, et les "bip-bip" sont beaucoup trop énervants ! Et malheureusement, le manque du tir en rafale fait cruellement défaut, surtout devant les Boss de fin. Je n'ai jamais pensé que faire du neuf avec du vieux était une bonne politique. À réserver, donc, aux nostalgiques ou encore à ceux qui n'ont pas connu cette époque...

ont une nouvelle fois décidé de mettre à mal le genre humain ! Mais les Aliens ne viennent pas par hasard : ils ont énormément besoin d'une certaine enzyme, vitale pour leur population, qu'ils ne peuvent trouver que sur nos troupeaux de vaches ! Ainsi, ils n'hésiteront pas à faire quelques incursions sauvages dans nos belles contrées où paissent en paix les mamelles de la France ! Oui, monsieur ! À ce moment précis, il faudra les empêcher "d'aspirer" nos précieuses génisses, en tirant sur toutes les soucoupes qui s'approcheraient à moins d'un mètre du sol. Autrement, la majeure partie du temps, vous devrez, en orbite géostationnaire, abattre l'amas d'Ovnis qui se sera placé devant vous, tout en faisant attention aux attaques-suicides très fréquentes. Si vous êtes coriace, vous aurez droit au boss final et à son fameux point faible !

Là, c'est classique : les Aliens, comme dans le temps, s'alignent bien sagement face à vous, et attendent le signal de l'assaut ! Tirez le plus souvent et le plus vite possible

...ADERS


Ces Aliens sont bizarres : en tirant une fois dessus, ils doublent de volume ! Un conseil : tirez DEUX fois dessus !

super SPACE INVADERS

SON


Ils sont vraiment trop lassants et si peu entraînants qu'on préfère couper !

Voici un dragon (ou hydre)

GRAPHISME


C'est certainement ce qu'il y a de mieux dans cette cartouche, bien que les décors de fonds soient trop sombres.

ANIMATION


Les Aliens se déplacent, ma foi, assez bien, et les quelques scrollings sont de bonne facture.

MANIABILITÉ


C'est pas la joie ! Le maniement du vaisseau est vraiment trop "dur".

ÉDITEUR : DOMARK
GENRE : SHOOT THEM UP
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NB DE JOUEURS : 1 ou 2 (Câble)
PASSWORDS : NON
CONTINUES : 3

- \+ Ce bon vieux shoot'em up !
- \- Animation vraiment trop médiocre.
- \- Une maniabilité trop dure.
- \- Des niveaux peu intéressants.
- \- Des boss quelconques.
- \- Pas une grande réussite au total !

65%



Sélectionnez votre chemin, et décidez si vous incarnerez une Papergirl ou bien un Paperboy ! C'est le moment des choix...

PAPERBOY II

Etre livreur de journaux, c'est un métier passionnant. Montez sur votre vélo-cross, et arpentez les rues de la ville en distribuant à vos abonnés leur journal quotidien. Comme il est plus rapide de jeter le journal que de descendre du vélo, de poser le vélo, d'atteindre la boîte aux lettres, d'y poser le journal, et de reprendre sa route, vous décidez de lancer les canards dans les boîtes de vos abonnés. C'est une technique comme une autre qui nécessite tout de même un minimum d'adresse. Les habitants de votre quartier vous mettront sans cesse des bâtons dans les roues !



Une mauvaise semaine, et vous voilà en première page des journaux. Comme ça, tout le monde saura que vous êtes renvoyé.

Heureusement que cette fois, vous n'êtes pas seul. Une jeune fille a rejoint les rangs des vaillants livreurs. Elle aussi livre sa rue. À deux joueurs, vous parcourerez les rues de votre charmante ville, successivement avec le Paperboy, puis avec la Papergirl. Lequel des deux réussira le meilleur score en fin de semaine ? Attention, il faut aussi savoir que si le journal n'atteint pas la boîte de l'abonné, vous perdez votre abonné. Une fois que vous n'aurez plus d'abonnés, vous n'aurez plus de job, c'est logique ! L'autre façon de perdre, c'est d'avoir un accident : méfiez-vous des voitures, des fantômes, des chiens, des divers objets qui passent sur la route, des bordures de trottoir et ainsi de suite... Avec un peu de chance, vous pourrez en fin de journée faire un tour sur le parcours de cross du coin !

Même les clowns se mettent sur votre chemin ! Évitez-les, ou bien c'est la chute assurée !

COMMENTAIRE

Tout le monde connaît plus ou moins Paperboy. Dans le Paperboy II, on ne trouve hélas guère de changements. Seule notable différence, la présence de la Papergirl. Bien que l'animation soit sans véritable défaut, les graphismes sont beaucoup trop simples, surtout pour une cartouche de 8MB. On ne peut pas dire que les écrans soient graphiquement beaux... On peut adresser le même reproche aux sons, qui n'ont rien d'extraordinaire. Mais le problème principal de Paperboy II, c'est son intérêt de jeu. On ne fait pas dans le passionnant ni dans l'original. Bref, autant le dire de suite, ce jeu est à réserver aux fans de la série, et à eux seuls.

MEGADRIVE

PAPERBOY II

SON



Quelques bruits de vitres cassées ou de crissements de pneus sympas, le reste est...

GRAPHISME

Paperboy c'est Paperboy, la sobriété des graphismes est de rigueur.



ANIMATION



Rien à redire, les sprites bougent bien dans l'ensemble.

MANIABILITÉ

La vue de biais n'arrange pas les choses, heureusement que les manœuvres à effectuer sont simples !



ÉDITEUR : TENGEN
TAILLE CARTOUCHE : 8MB
GENRE : ADRESSE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : Selon route
NOMBRE DE NIVEAUX : 21
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2 (successifs)
PASSWORDS : NON
CONTINUES : NON



- \+ deux joueurs l'un après l'autre.
- \+ quelques bruitages sympas.
- \- très faible intérêt de jeu.
- \- graphismes très moyens.
- \- des niveaux trop similaires.





C'EST COOL !

Je m'abonne... et j'économise de 20 à 45F.

OUI !

Vous pouvez vous abonner dès maintenant à MEGA FORCE. En vous abonnant pour 6 mois (6 numéros) vous ne payez que 160F au lieu de 180F. Si vous désirez vous abonner 1 an (11 numéros) vous ne payez que 285F au lieu de 330F. Vous serez sûrs de recevoir MEGA FORCE chez vous, et en plus, vous économisez 20 ou 45F. Le rêve !

COUPON D'ABONNEMENT

à renvoyer à MEGA FORCE • 100, avenue du Général Leclerc • 93692 Pantin Cedex.

☐ Je m'abonne six mois (six numéros) à MEGA FORCE et je joins un chèque de 160F.
160F pour la France métropolitaine • 220F pour l'Europe et les DOM TOM • 300F pour l'Etranger (par avion).

☐ Je m'abonne 1 an (onze numéros) à MEGA FORCE et je joins un chèque de 285F.
285F pour la France métropolitaine • 400F pour l'Europe et les DOM TOM • 550F pour l'Etranger (par avion).

NOM : ____________ PRÉNOM : ____________

ADRESSE : ____________

CP : ____________ VILLE : ____________

PAYS : ____________

TÉL. : ____________ AGE : ____________

J'ai une ☐ • MASTER SYSTEM ☐ • MEGADRIVE ☐ • GAME GEAR

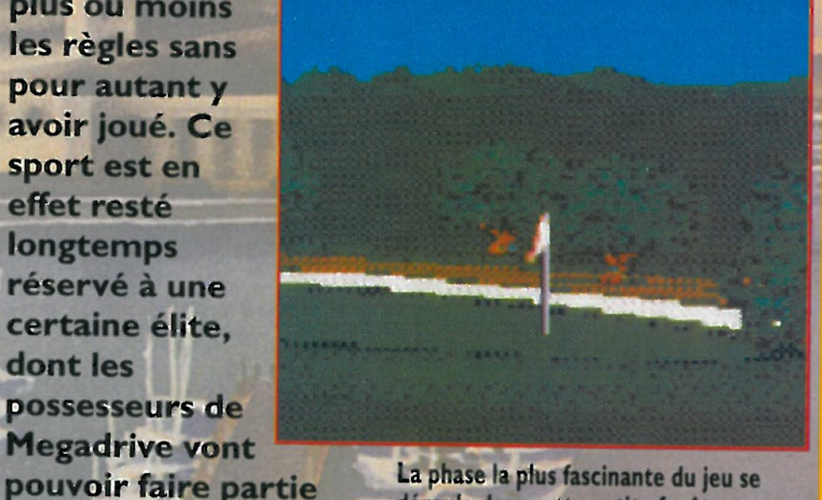
PGA TOURNAMENT

La vue satellite du circuit vous permet de distinguer dans les grandes lignes ce qui vous attend un peu plus bas.

La jauge sous le golfeur vous permet de régler la puissance de votre tir ainsi que l'effet donné à ce coup

Et voilà la lutte finale pour mener la balle directement dans le trou. Huit coups pour un par 4, c'est-y pas une honte ?

Les sportifs "en herbe" vont être comblés avec cette nouvelle simulation de golf sur Megadrive. Pour une fois, le terme de sportif en herbe prend toute sa signification car le golf est un sport pour non–violents, qui se déroule sur des étendues infinies de gazon. Inutile d'ailleurs de vous décrire ce sport dont tout le monde connaît plus ou moins les règles sans pour autant y avoir joué. Ce sport est en effet resté longtemps réservé à une certaine élite, dont les possesseurs de Megadrive vont pouvoir faire partie grâce à cette cartouche, luxueuse de par sa doc et sa présentation.



La phase la plus fascinante du jeu se déroule dans cette petite fenêtre lorsque vous demandez le survol du parcours. Vous partez en temps réel du point de départ jusqu'au trou, comme si vous étiez un oiseau. La 3D est impressionnante et son animation encore davantage.

COMMENTAIRE

PGA était le meilleur golf sur Megadrive, la suite est dix fois meilleure ! Non content de nous fournir de nouveaux parcours, les programmeurs d'Electronic Arts nous proposent une nouveauté technique intéressante : le survol du terrain autour du trou dans toutes les directions possibles. Tout se fait en 3D sous vos yeux et vous pouvez scruter le terrain en long, en large et en travers, c'est réellement impressionnant. Les statistiques sont plus perfectionnées et il est possible de jouer en compétition "skin game". Enfin, l'environnement sonore et graphique a été considérablement retouché, au point d'entendre les oiseaux gazouiller. Pour la maniabilité, pas de grandes évolutions puisque le premier volet était un exemple du genre. Il faut bien l'avouer, les décors ne sont pas démentiels mais il y a animation 3D lors du survol et ce genre de jeu favorise toujours le réalisme sportif avant le réalisme des décors. Le top du golf sur Megadrive !



Avant chaque parcours, vous pouvez visualiser la vue globale de celui-ci afin de bien appréhender la situation. Il est en fait possible de visualiser le parcours à tout moment et d'y régler la ligne de direction du coup.

Le club vous souhaite la bienvenue et vous propose des dizaines d'options, exactement comme dans une simulation sur micro. Il ne manque plus que la souris...



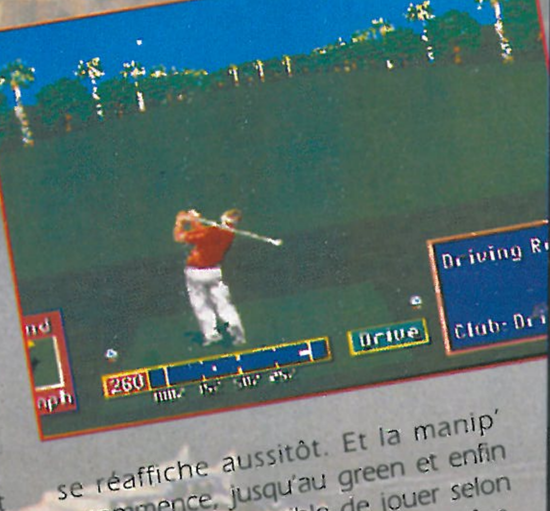
Toutes les informations sont sur le tableau de bord et vous pouvez distinguer au loin le drapeau se trouvant près du trou.

UN "ANCIEN" QUI A FAIT SES PREUVES

PGA Tournament Golf, 1ère version, est sorti depuis longtemps (il a débuté sa carrière sur micro) et commençait à vieillir. C'est pourquoi Electronic Arts a décidé de sortir trois nouveaux parcours en reprenant la technique de jeu de PGA, c'est-à-dire une vue classique en 3D de derrière le golfeur. Vous pouvez accéder à un menu dans le plus pur style ordinateur en pointant le curseur vers le haut.

Une foule d'options vous est alors proposée, comme le replay de votre coup, la vue d'avion du terrain entier, le tableau des scores, un survol 3D en temps réel du terrain autour de votre position, etc. Lorsque vous avez choisi votre club et la direction du tir, vous sélectionnez la force du coup ainsi que l'effet donné à la balle, grâce à une jauge. Le coup est parti et la balle s'élève sous vos yeux dans le décor proposé. La vue change et l'on voit tomber la balle dans un nouveau décor qui se réaffiche aussitôt. Et la manip' recommence, jusqu'au green et enfin au trou. Il est possible de jouer selon plusieurs modes, allant de l'entraînement sur n'importe quelle course jusqu'à la compétition la plus âpre de un à quatre joueurs. À vous de jouer sur Megadrive !

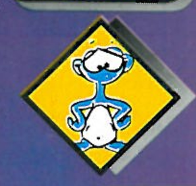
Vous pouvez vous entraîner au tir sur une aire spécialement prévue à cet effet.



■ MÉGADRIVE ■



SON



Des petits oiseaux mais rien de bien délirant.

GRAPHISME

De la 3D statique, mais du plus bel effet. De beaux décors.



ANIMATION



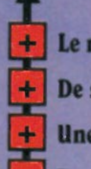
Un mode survol en 3D jamais vu sur Megadrive.

MANIABILITÉ

Le top du golf sur Megadrive avec des tonnes d'options.

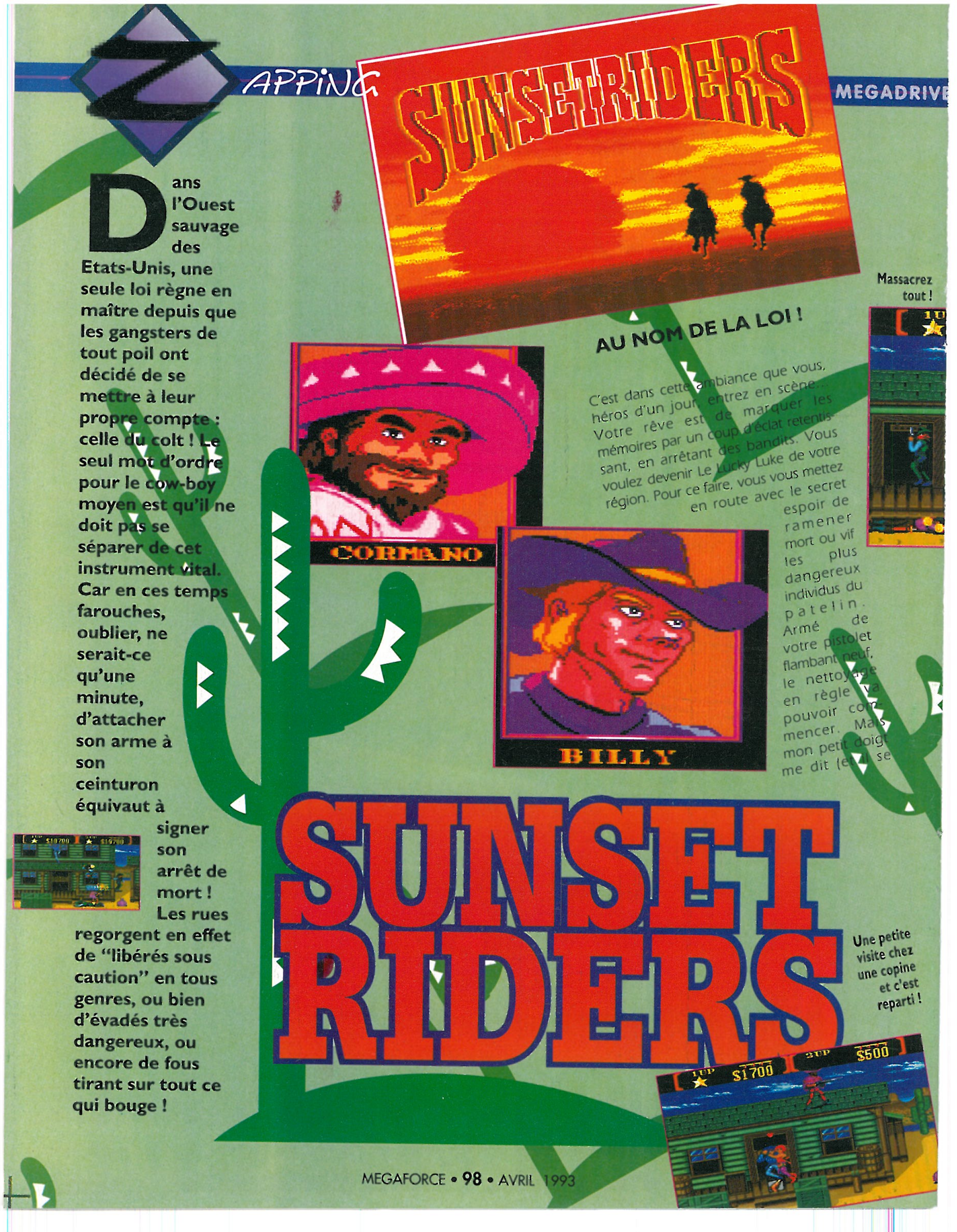


CONSOLE : MEGADRIVE
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
NB DE NIVEAUX : 3 PARCOURS
NB DE JOUEURS : 1 à 4
PASSWORDS : NON
CONTINUES : SAUVEGARDES



- \+ Le meilleur golf sur MD.
- \+ De superbes séquences 3D.
- \+ Une multitude d'options.
- \+ Des graphismes réalistes.
- \- Pour les fans de golf seulement.
- \- Décors fixes pendant le jeu.





SUNSET RIDERS

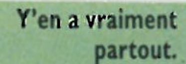
Dans l'Ouest sauvage des Etats-Unis, une seule loi règne en maître depuis que les gangsters de tout poil ont décidé de se mettre à leur propre compte : celle du colt ! Le seul mot d'ordre pour le cow-boy moyen est qu'il ne doit pas se séparer de cet instrument vital. Car en ces temps farouches, oublier, ne serait-ce qu'une minute, d'attacher son arme à son ceinturon équivaut à signer son arrêt de mort ! Les rues regorgent en effet de "libérés sous caution" en tous genres, ou bien d'évadés très dangereux, ou encore de fous tirant sur tout ce qui bouge !

AU NOM DE LA LOI !

C'est dans cette ambiance que vous, héros d'un jour, entrez en scène... Votre rêve est de marquer les mémoires par un coup d'éclat retentissant, en arrêtant des bandits. Vous voulez devenir Le Lucky Luke de votre région. Pour ce faire, vous vous mettez en route avec le secret espoir de ramener mort ou vif les plus dangereux individus du patelin. Armé de votre pistolet flambant neuf, le nettoyage en règle va pouvoir commencer. Mais mon petit doigt me dit (et il se

Massacrez tout !

Une petite visite chez une copine et c'est reparti !



Y'en a vraiment partout.

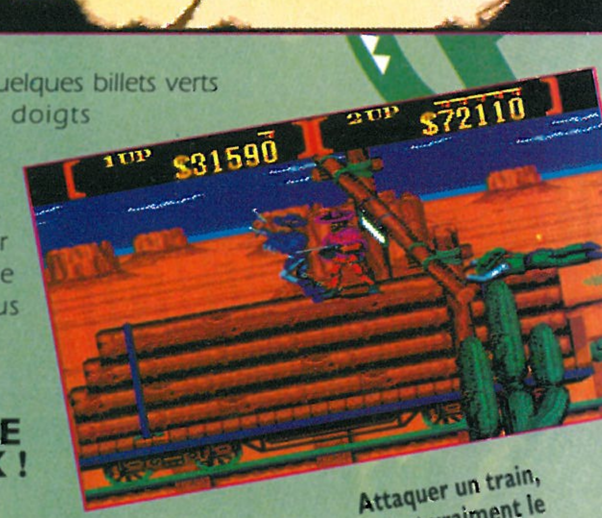
REWARD
$100,000
SIR RICHARD ROSE
DEAD OR ALIVE



Faites tomber les tonneaux sur vos adversaires en tirant dessus.



trompe rarement) que vous ne vous lancez pas dans cette aventure uniquement pour la gloriole. Non, je vois bien quelques billets verts s'agiter entre vos doigts pleins de poudre ! Ne serait-ce pas l'appât du gain, cher ami ? Chasseur de primes, tel est le qualificatif qui vous convient...



Attaquer un train, c'est vraiment le pied.

UN VOYAGE PERILLEUX !

1UP $26890 2UP $64810

Bonus Level, à cheval s'il vous plaît !

Pour pouvoir renflouer votre porte-monnaie, vous allez devoir faire pas mal de kilomètres ! Dans de multiples contrées, en commençant par la ville où vous vous trouvez, jusqu'au désert et certaines réserves indiennes, voire même un voyage sur un train, la pérégrination risque d'être réellement périlleuse ! Des ennemis très féroces, eux aussi armés jusqu'aux dents, se feront un malin plaisir de mettre fin à votre besogne rédemptrice. Du reste, les indiens munis de flèches perçantes oublieront leurs querelles tribales pour s'unir et éviter que vous ne vous débarrassiez de leur chef, un gangster notoire. Fort heureusement, si



Billy Cool, le Cow Boy solitaire.



Cornado Wild, le pistolero mexicain.

L'ensemble des items et des bonus que vous pourrez rencontrer dans le jeu...

COMMENTAIRE

D'entrée de jeu, Konami frappe fort sur Megadrive ! Avec ce hit d'Arcade du même éditeur, la firme nipponne fait déjà parler d'elle... en bien ! Avec Tiny Toon et les Turtles, autres "rejetons" de l'entreprise, on ne peut que se féliciter de voir des résultats aussi probants pour une première tentative. Les graphismes de Sunset Riders sont très proches de ceux de l'Arcade, c'est-à-dire très fins et très beaux. De même, les musiques et les sons s'avèrent être d'excellente facture ; l'ambiance très "cow-boy" se démarque vraiment avec des détonations à tout bout de champ. L'animation des personnages est elle aussi très bonne. Sauter, monter à cheval ou tirer, sont autant d'actions qui ne souffrent d'aucun ralentissement, de même que les scrollings parfois très rapides, qui ponctuent certaines scènes. Bref, c'est du très bon sur toute la ligne, surtout si vous avez l'occasion de jouer à deux !



vous optez pour le jeu à deux, un Mexicain pur souche (Aye ! Aye ! Caramba !) se mêlera à vous et ne se fera pas prier pour vous refiler un coup de main ! Avec l'aide de sa Winchester, les cartons sont garantis !

BONUS ET ARMES EN TOUT GENRE !

Tout au long du parcours, des armes et bonus vous tendront les bras. Ainsi, il sera très fréquent de voir des changements d'armes, pour accéder à une puissance de feu plus destructrice encore. Du second fusil au tir multiple, il ne faudra surtout pas rater cette manne plus que vitale. Et encore, j'ai l'impression d'être en-dessous de la vérité, car lorsque l'on voit la tête des Boss de fins de niveaux, on n'a pas vraiment envie de s'attarder très longtemps ! Mieux vaut ne pas venir les mains vides. De toutes façons, la maniabilité du colt est telle que l'on n'a pas de grosses difficultés à dégainer. En plus, des scènes à cheval vous permettront même de faire le plein de billets de banque, lancés par une femme à bord d'un carosse. Dans ce cas, n'hésitez pas à faire le rapace, même si votre copain "Mexicain" vous fait la moue !

Descendez à l'aide de ce pseudo téléphérique.

Baissez la tête ou ça va faire très très mal.

Il y en a même dans les arbres.

Pas de pitié pour les peaux-rouges.

Ça vaut le coup, non ?

On dirait que vous êtes attendu...



Cormano dans tous ses états...

Détruisez les murs pour progresser.

Il va passer un mauvais quart d'heure.

Panique pas, j'arrive !

Évitez ses coups et massacrez-le à la dynamite.

Ce panneau au bord de la voie vous prévient d'un danger imminent.

SUNSET RIDERS

■ MEGADRIVE ■

SUNSET RIDERS

SON

Ça part dans tous les sens et on en a plein les oreilles !

GRAPHISME

Tous les sprites sont très bien dessinés et les terrains d'action sont constamment renouvelés.

ANIMATION

Le scrolling multidirectionnel se déroule sans aucun accroc et les personnages sont parfaitemen t animés.

MANIABILITÉ

Les acteurs répondent au doigt et à l'œil quelle que soit l'action effectuée.

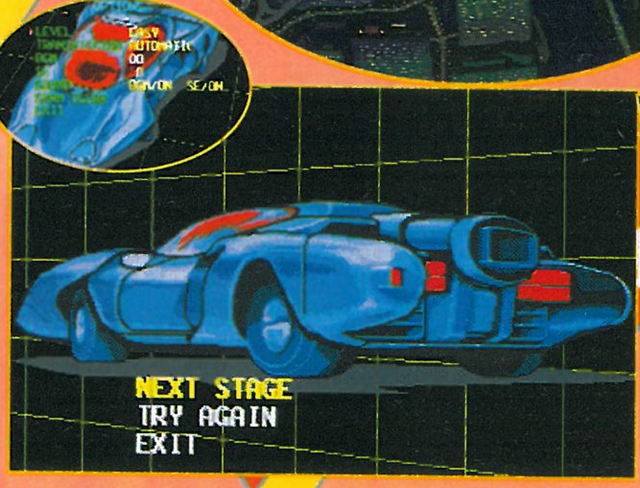
ÉDITEUR : KONAMI
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NB DE NIVEAUX : 7
NB DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : 5

- \+ Des musiques variées.
- \+ Des armes et des bonus à gogo.
- \+ Une difficulté bien dosée.
- \+ À deux, le plaisir est intense.
- \+ Des digits vocales assez réussies.
- \- Le héros se déplace bizarrement.

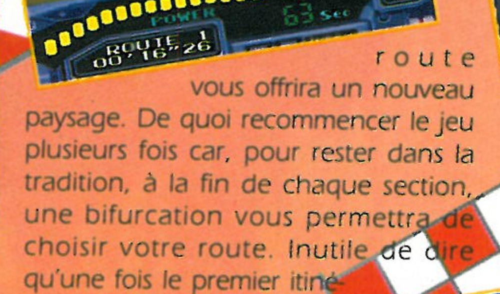
90%

OUT RUN

Même si le temps passe, les personnes ne changent pas. C'est pourquoi, même dans notre avenir, en 2019, les courses folles dites "Out Run" existent toujours. Le principe n'a pas changé au cours du temps. Il faut toujours réussir à traverser une succession d'endroits aux décors variés en un minimum de temps. Si le temps imparti est dépassé, la course est perdue ! Si vous arrivez dans les temps, vous pourrez sauvegarder votre partie et votre score. De cette façon, vous pourrez par la suite vous passer le ralenti de toutes vos meilleures courses ! Tous vos exploits de conduite pourront être immortalisés, du moins durer autant que la pile de sauvegarde, c'est-à-dire un bon nombre d'années !



Votre véhicule vu de près, quel pied ! Un bolide de l'an 2019 comme il y en a peu !>

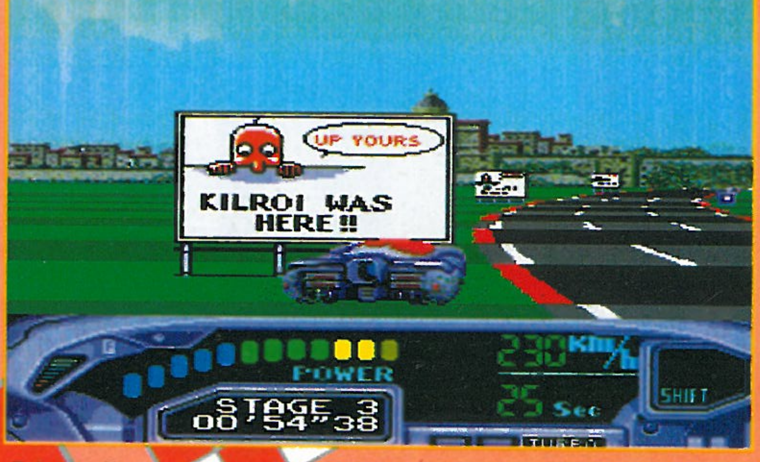




Les meilleures courses sauvegardées !

Vous retrouverez dans cette version d'Out Run la multitude de paysages qui font tout l'apanage de ce jeu de course. Chaque nouvelle section de route vous offrira un nouveau paysage. De quoi recommencer le jeu plusieurs fois car, pour rester dans la tradition, à la fin de chaque section, une bifurcation vous permettra de choisir votre route. Inutile de dire qu'une fois le premier itinéraire achevé, on s'empresse d'essayer les autres, et toutes les combinaisons possibles pour réaliser le meilleur temps ! Pour ce qui est des niveaux de ce jeu, sachez qu'ils sont au nombre de cinq. Chaque niveau est en fait une route, composée d'une multitude de chemins. Plus le niveau sera élevé, plus il faudra être performant pour l'achever, mais vous l'aviez déjà deviné.

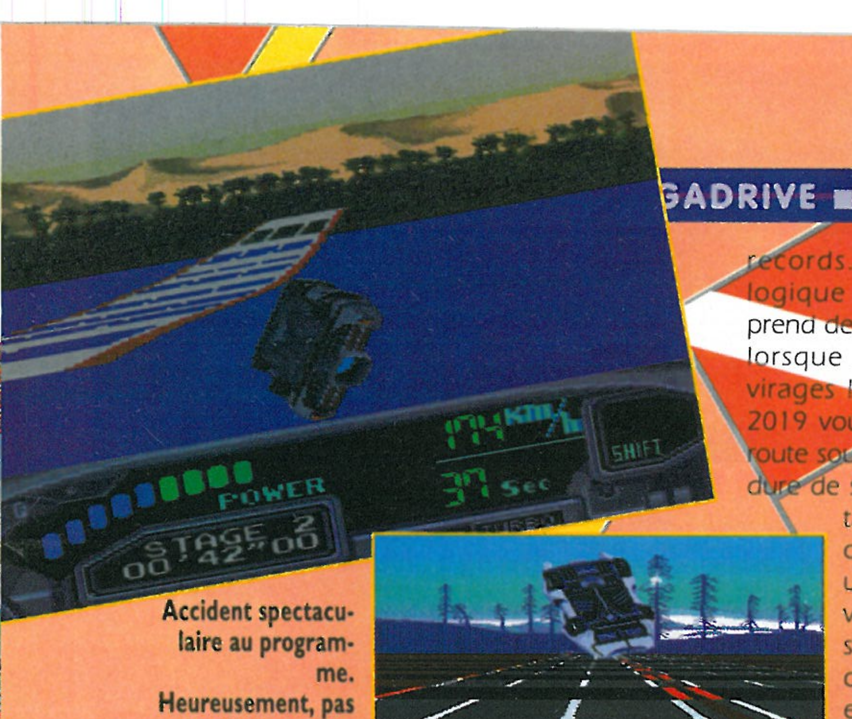




Faites gaffe, ne tombez pas dans le panneau ! Notez au passage le côté sympa des graphismes.

Courses contre le temps !

Pour vous permettre d'aller plus vite, Out Run 2019 vous propose une nouvelle voiture. Il n'y a plus de turbo, comme dans Turbo Out Run, mais vous aurez la possibilité de passer en super-vitesse. Votre voiture au design futuriste, une fois lancée, pourra passer à un stade de vitesse supérieur et ainsi, pulvériser tous les



Accident spectaculaire au programme. Heureusement, pas de dégâts, seulement du temps en moins !

records. Cependant, il faut être logique : plus on va vite, plus on prend de risques ! L'accident est assuré lorsque l'on file trop vite dans les virages ! D'autant plus qu'Out Run 2019 vous proposera des sections de route sous la forme de ponts sans bordure de sécurité. Un écart trop important, et c'est la chute ! Une chute qui peut se solder par un gain de temps si vous parvenez à récupérer la route qui se trouve sous le pont ! Pour ce qui est des véhicules qui encombrent les routes de l'an 2019, ils ne sont pas trop nombreux dans leur genre. Il y a les voitures simples, celles que l'on évite sans trop de difficulté, et les voitures sur lesquelles sont posées des têtes de mort, vous barrant le chemin à la première occasion. Inutile de dire que l'accident ou le tête-à-queue vous feront perdre de précieuses secondes !...



Décor champêtre pour une balade futuriste sur les chapeaux de roue !

...N 2019

COMMENTAIRE

En somme, Out Run 2019 fait du nouveau avec de l'ancien. L'aspect du véhicule change, il possède une méga-vitesse, les décors sont nouveaux et les situations sur la route innovent sur certains points. Les décors sont assez réussis, et l'on est impatient de les découvrir tous. Si certains d'entre eux sont quelconques, d'autres en revanche valent le coup d'œil. On regrettera aussi qu'il y ait aussi peu de sprites différents de voitures, et on se lasse un peu de voir toujours les mêmes. Mais, pour faire oublier ce petit défaut, Out Run 2019 bénéficie d'une animation excellente, et l'impression de vitesse est très bonne. Les impressions de descentes et de montées sont elles aussi parfaitement rendues. Côté sons, on oubliera les bruitages moyens pour parler des musiques à la fois variées et entraînantes, comme dans tout bon Out Run digne de ce nom. Out Run 2019, sans se classer parmi les meilleurs jeux de l'année, n'est cependant pas mauvais du tout, et fournit à tous ceux qui ne connaissent pas encore le mythe Out Run une parfaite occasion de parfaire leur culture vidéo-ludique !

■ MEGADRIVE ■

OUT RUN 2019

SON



Des musiques variées, qui apportent une excellente ambiance.

GRAPHISME



Les décors sont beaux dans l'ensemble, dommage qu'il y ait si peu de sprites.

ANIMATION



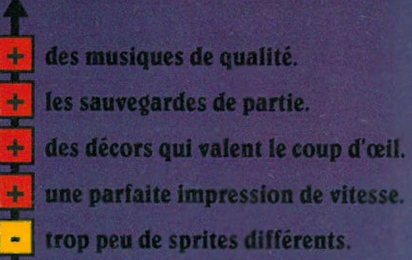
Un très bon rendu de la vitesse, la route défile sans accrocs.

MANIABILITÉ



Comme à son habitude, Out Run se laisse jouer sans un seul problème de maniabilité, la voiture répond au doigt et à l'œil.

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 8MB
GENRE : COURSE AUTOMOBILE
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : SAUVEGARDES



+ des musiques de qualité.
+ les sauvegardes de partie.
+ des décors qui valent le coup d'œil.
+ une parfaite impression de vitesse.
- trop peu de sprites différents.
- un Out Run identique à lui-même.





La cible est "lockée", le missile part ! Vous pouvez maintenant virer de bord avant de devenir à votre tour une cible trop facile !

Vous vous souvenez de Top Gun ? En dehors d'un film avec Tom Cruise, c'est aussi une école de pilotes de chasse où l'on ne prend que les meilleurs, la crème des crèmes ! Steel Talons, c'est à peu près la même chose, mais pour les hélicoptères de combat. C'est-à-dire que lorsque vous sortez de cette école, vous pouvez être considéré comme étant au top niveau. À ce stade d'entraînement, vous ne faites plus qu'un avec votre machine ! Voilà pourquoi le Quartier Général a décidé de vous confier les missions les plus périlleuses !



Avant de vous lancer dans cette série de douze missions, de plus en plus dangereuses, vous pourrez décider de parfaire votre entraînement, grâce à un mode spécial mis à votre disposition. N'hésitez pas à y faire un tour, cela vaut parfois mieux que de se faire détruire au bout de trois secondes en mission de combat ! Non seulement vous apprendrez à piloter votre appareil à la perfection, mais aussi à viser correctement, et à utiliser votre armement qui, quoique sommaire, n'est pas pour autant facile d'usage.

Les maîtres du ciel !

Il n'y a que deux types d'arme sur votre appareil. La première, c'est la mitrailleuse lourde. Vous l'utiliserez pour détruire les voitures, les camions ou encore les réservoirs de fuel de l'ennemi. Vous disposez ensuite d'une série de missiles destinés à anéantir les blindés, ou encore les camps retranchés où l'ennemi a installé des batteries de DCA ou batteries anti-aériennes. Même si le nom diffère, le résultat au bout du canon est le même : destruction de votre hélicoptère si vous ne tirez pas avant qu'on ne vous abatte. Avec cet armement restreint, il faudra détruire de très nombreux objectifs. Dès la seconde mission, quatorze cibles seront à éliminer ! De plus, il faut faire vite, votre carburant n'étant pas illimité, tout comme vos munitions d'ailleurs.

Les pièges du relief !

Mais être pilote d'hélicoptère, ce n'est pas seulement tirer sur tout ce qui bouge, c'est aussi faire attention à tout ce qui se passe autour de vous. C'est ainsi qu'il faudra être prudent et éviter les parois des montagnes. Une rencontre brutale, et c'est votre arrêt de mort ! Slalomer, donc, entre les collines pour débusquer l'adversaire et lui



Changement de vue, celle de l'extérieur. Cette vue vous permettra de mieux suivre les mouvements de votre appareil.



COMMENTAIRE

C'est une chose de se dire "tiens, je vais faire un shoot them up en 3D faces pleines", et c'en est une autre de réussir sa réalisation. Steel Talons n'est pas sans qualités, voyez vous-même : deux vues de jeu proposées, des décors qui constituent un risque pour le pilote et un total de douze missions, ce qui est plus qu'honorable.
Pourtant, il faut regretter que l'animation ne soit pas meilleure. Celle-ci est trop saccadée pour que l'on puisse suivre facilement l'action qui se déroule à l'écran. De plus, les graphismes ne sont pas au top niveau de ce qui peut se faire en 3D faces pleines sur console. Enfin, il manque aux sons un "je ne sais quoi" qui fait que l'on n'y croit pas un instant. Il y a de bonnes idées dans Steel Talons, mais il faut admettre que la réalisation ne suit qu'avec peine.

envoyer un missile entre les deux yeux, voilà la marche à suivre ! Si la guerre totale et absolue ne vous tente pas trop, vous pourrez aussi vous lancer dans une série de duels contre d'autres hélicoptères dans un mode "head-to-head", autrement dit, en tête-à-tête ! Là, au milieu de divers ennemis, il vous faudra réussir à éliminer un hélicoptère adversaire cible. Lorsque l'on sait que les hélicoptères sont les ennemis les plus dangereux, on comprend mieux l'intérêt d'une telle rencontre.





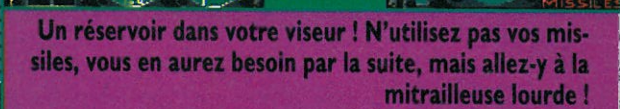
Les arbres, sont d'une beauté surréaliste et confondante.

Les plaines fertiles au-dessus desquelles se dérouleront vos combats...



Le camp retranché de l'adversaire ! Tirez un missile, et sauvez-vous !





Un réservoir dans votre viseur ! N'utilisez pas vos missiles, vous en aurez besoin par la suite, mais allez-y à la mitrailleuse lourde !

LONS

■ MEGADRIVE ■

STEEL TALONS

SON



Hormis quelques bruitages, les musiques sont rares et somme toute, moyennes.

GRAPHISME

De la 3D faces pleines, ce n'est jamais très beau, et ce ne l'est pas tellement plus ici.



ANIMATION



L'animation est si saccadée que l'on a du mal à se situer. Il faut pour cela avoir recours à la carte !

MANIABILITÉ

On prend les commandes très vite en main, mais comme l'animation rend les choses difficiles, on ne peut pas dire que la maniabilité soit optimale.

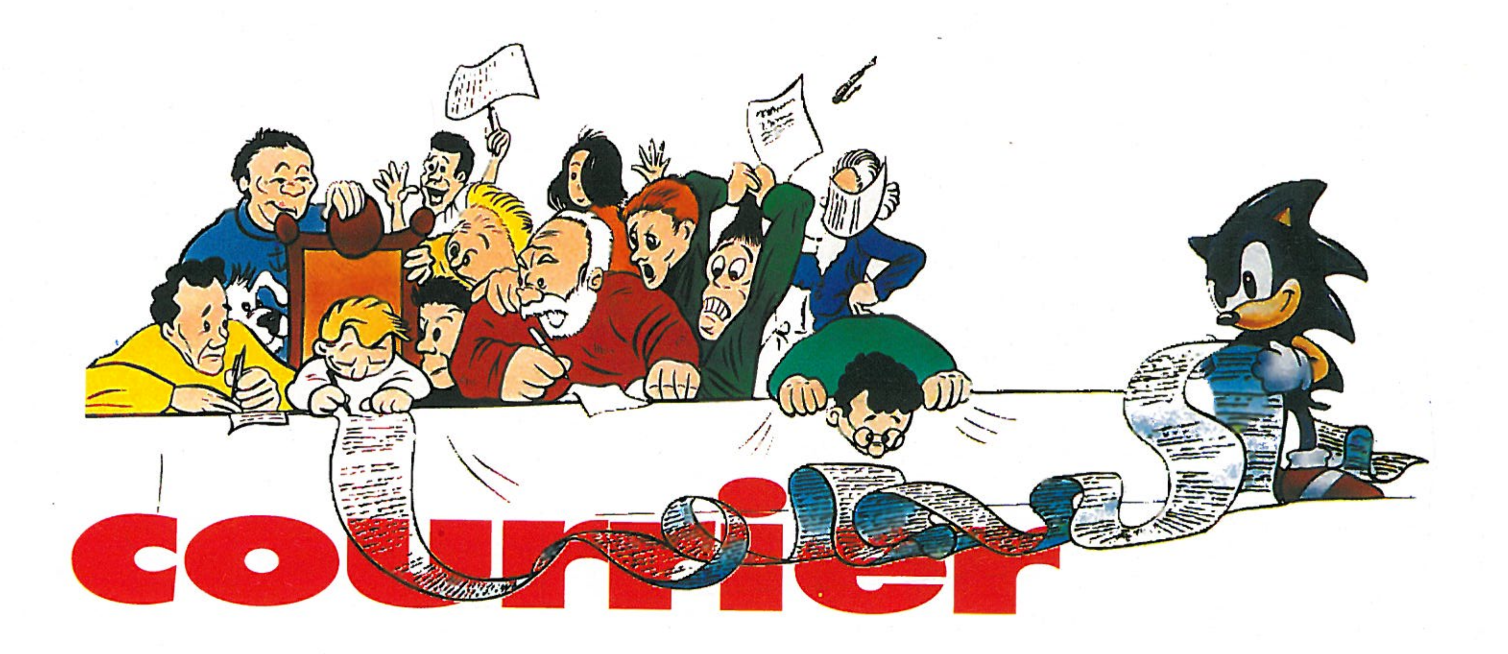


ÉDITEUR : TENGEN
TAILLE CARTOUCHE : 4MB
GENRE : SHOOT THEM UP
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 12
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : NON



+ l'enjeu du relief.
+ un mode entraînement.
- des graphismes 3D de piètre qualité.
- une animation médiocre.
- des missions très/trop semblables.
- des sons pas trop réalistes.





Bonjour à toutes et à tous ! Cette rubrique est bien évidemment toujours la vôtre et vous pouvez me poser toutes les questions que vous voulez, à condition qu'elles portent sur Sega, ses machines et ses jeux, bien sûr... Continuez à m'envoyer une petite photo de votre trombine avec votre courrier (format type "photomaton"), accompagnée d'un mini-CV, ce que vous faites bien pour les Mégascores, mais pas encore pour votre courrier ! Pour vos prochains envois, n'oubliez pas l'adresse exacte : SONIC - MEGA FORCE, 100 Avenue du Général Leclerc, 93692 PANTIN CEDEX.

SONIC

● Cher Sonic,
Tout d'abord, permet-moi de te dire que ton méga-magazine m'a rendu complètement fou du monde SEGA (heureusement qu'il n'y a pas de remède !). À présent, écoute bien ces quelques questions :
1) Quand Sonic 3 sortira-t-il et que devra-t-il faire ?
2) Je voudrais m'acheter Quackshot, mais est-il vrai que ce jeu est très facile ?
3) Peux-tu me citer un nom de jeu de plates-formes que tu trouves super ?
4) Quand Street Fighter II' sortira-t-il ? Et est-ce qu'il y aura un pack spécial du genre : jeu + deux manettes ?
5) Quand sortira le hors série n°2 ?
Réponds moi vite.
Mathieu VILLARD.

Mon cher Mathieu, permets-moi de te répondre question par question :
1) La troisième partie de mes aventures est effectivement prévue, probablement pour la fin de l'année. Mais c'est sur CD-Rom qu'on devrait me voir tout d'abord, avec une version délirante de mes péripéties. Son nom : CD Sonic ;
2) Il est vrai que Quackshot est relativement facile, mais c'est un jeu assez long pour t'occuper de nombreuses heures. De plus, c'est un jeu "culte" pour la qualité et la beauté de ses graphismes, qui sont sans précédents sur Megadrive.
3) Allez, comme je suis du genre sympa et que je me suis levé du bon pied ce matin, je t'en donne deux pour le prix d'un : Wonder Boy In Monster World et le tout nouveau Chiki Chiki Boy de Capcom que tu trouveras certainement dans quelques jours.
4) Ta question tombe parfaitement à pic, car comme tu l'as sans doute remarqué en feuilletant MegaForce, l'événement du mois c'est justement Street Fighter II'. On en parle de fond en comble et dans les moindres détails. Tu trouveras toutes les réponses à tes questions en tournant la page...
5) Pour l'instant, aucun hors-série n°2 n'est prévu. Il faut attendre encore un peu pour que les nouveaux jeux soient plus nombreux. Mais il est très probable que l'aventure des "hors-séries" ne s'arrête pas à son numéro 1 !
Voilà, mes réponses sont un peu rapides, mais à questions claires, réponses précises !

● Salut Sonic,
Tout le monde sait que Street Fighter 2' va sortir sur Megadrive et qu'une manette avec 6 boutons sera commercialisée pour ce jeu, mais est-ce que d'autres jeux sortiront permettant d'utiliser cette manette ?
Je voudrais connaître la date de sortie de FlashBack...
Peut-on envoyer des scénarios et idées de jeux à Sega ? Si oui, où ?
J'ai vu dans un journal télévisé qu'ils recommencent avec les crises d'épilepsie, alors que j'ai lu dans un autre mag que cela n'était que pur mensonge. Cela est dû au fait que les jeux vidéo n'empêche ni de lire, ni d'écouter la radio et encore moins de bosser, mais cela empêche de regarder la TV !! Cherchez l'erreur...
Rémi GUENARD, La Truffe.

Cher Rémi,
Même chose que pour Mathieu (vous vous connaissez ?)... Tu tournes la page et tu sauras tout, tout, tout sur Street Fighter II'.
FlashBack devrait voir le jour au mois de Mai, c'est donc pour bientôt.
Si tu veux envoyer des scénarios de jeux à un éditeur, tu peux contacter des éditeurs comme Virgin, Delphine, Domark, etc. Si tu as du concret, il ne faut pas hésiter, ils ne vont pas te manger. Les éditeurs sont toujours à la recherche de bonnes idées.
Le sujet est grave et nous en parlerons à fond dans le prochain

numéro de Megaforce. Il semble que ce débat ait pris une envergure qui dépasse les faits, et un point médical objectif s'impose. Enfin, sache pour l'heure que si tu n'es pas sujet à "l'épilepsie photosensible", tu ne risques absolument rien. Mais, je te le promets, nous en reparlerons prochainement.

● Salut Sonic!
Je possède une MegaDrive depuis un an et je la trouve segagénialehyperfantastique et j'ai quelques questions à te poser :
– J'ai vu sur le MegaForce qu'il y avait Road Rash 2, et j'aimerais savoir s'il est sorti ainsi que Lotus Turbo Challenge.
– Comment s'inscrit-on à ton Club ?
Merci d'avance, j'attends avec impatience tes réponses. Je préfère ne pas dévoiler mon nom.

Un Segamaniaque maniaque.

Salut l'anonyme ! Il ne faut pas faire de manière, on est entre nous après tout ! Enfin passons, et voyons ce que je peux faire pour toi. En effet, Road Rash 2 et Lotus Turbo Challenge sont sortis depuis peu, tu peux donc te les procurer.
Pour s'inscrire au Club Sega, tu peux téléphoner au 47.79.23.45 et là, tu n'auras plus qu'à suivre les instructions qui te seront transmises à ce numéro. Tu peux également retrouver dans les News de ce numéro, un petit addendum à notre article du mois dernier sur le Club, avec le bon d'inscription.
Et sinon, pourquoi un tel mystère sur ton nom ? Ah, la célébrité, c'est quelque chose...

● Cher SuperMegaSonic,
Je possède une MegaDrive depuis Noël, et j'aimerais te poser quelques petites questions (en espérant que tu vas y repondre...) :
1) Que signifient les initiales "C.E.S." ?
2) Que me conseilles-tu comme super jeux de rôle (à part Street Fighter 2 et Alien 3, qui sont des jeux "drôles") ?
3) Pourquoi ne laisses-tu pas une place à Tails dans le logo de la couverture ?
Et je voudrais te féliciter pour ton super magazine, surtout pour la rubrique "Courrier" parce que dans d'autres mags, ils répondent toujours à côté de la plaque. Je viens de terminer "Kid Chameleon" grâce au cheat mode donné par Lionel Gendre dans le numéro 14. Merci beaucoup Lionel !

Nicolas PEROT.

Cher Nicolas, merci de tes compliments, mais bon, on n'est pas là pour se passer la brosse à reluire... Répondons à tes questions !
Les initiales "C.E.S." signifient "Consumer Electronic Show". Ce Salon se déroule 2 fois par an, une fois à Chicago, l'autre à Las Vegas. C'est lors des C.E.S que les éditeurs présentent leur futurs produits, c'est un événement incourtournable dans le monde des jeux vidéo.
Si tu veux un jeu de rôle, Phantasy Star III est un titre qu'on ne peut rater. Maintenant, si tu préfères les jeux drôles (comme Street Fighet II ou Alien III), je te conseille Terminator et Streets Of Rage II. Il est vrai que mon copain Tails est un peu mis à l'écart, mais c'est une bonne idée et on essayera de la concrétiser, parfois je me sens un peu seul. Merci pour tes félicitations et continue à t'éclater.

● Salut à toi, Grand Mega Giga maître Sonic,
J'ai quelques questions à te poser :
– Shinobi 2 sur Game Gear vaut-il le détour ?
– Streets of Rage 2 sortira-t-il sur GG ?
– Quel jeu me conseillerais-tu entre Lemmings, Chuck Rock et Super Monaco GP 2 ?
– Sega sortira-t-il une console 32 bits ?
Au cas où tu ne l'aurais pas deviné, j'ai une Sega GG...

Raphaël BACCONNIER.

Merci à toi O grand Raphaël, pour toutes tes louanges. J'espère te satisfaire pleinement avec les réponses qui vont suivre. Shinobi 2, c'est puissant dans tous les sens du terme. Il est bien, super réalisé mais également assez difficile, il faut s'accrocher. Pour t'aider, il y a le Mega Dossier dans le MegaForce N°13.
Pour le moment, étant donné que Streets Of Rage vient juste de sortir, je pense que le deuxième volet ne sera pas disponible avant l'été.
La logique voudrait en effet que Sega sorte une console 32 bits, mais cela ne sera pas pour tout de suite, il faudra attendre un peu d'autant que Sega développe beaucoup encore sur la Megadrive, avec la réalité virtuelle par exemple.

Sonic
MEGAFORCE
100, avenue du Général Leclerc
93 692 PANTIN CEDEX

Petites Annonces

GAME GEAR

ACHAT

Département 45

URGENT ! Achète GG + au moins 2 jeux (Sonic II et Streets of R.) et adaptateur : - de 900F. Appeler Yannick après 17H30 au 38 35 02 45, merci d'avance.

CONTACT

Département 27

Echange sur GG, Super Kick off et Super Monaco GPI contre Sonic et of Road. Contacter Clément après 17H en semaine au 32 43 09 70.

Département 49

Echange ou vends Wonderboy I contre Ax-Battler ou Mickey I ou II. Téléphoner à Thomas le soir au 41 61 14 35.

Département 57

Echange sur GG, Mickey Mouse, Psychic World contre Street of Rage, Tazmania ou Terminator ou vends : 150F avec boîte et livre. Téléphoner au 82 58 59 15.

Département 63

Achète MEGA FORCE n°1 : 40F maxi. frais de port compris et échange jeu GG Tazmania (avec boîte et notice) contre Lemmings (GG) si possible avec boîte et notice. Tél. à Romain au 73 36 50 90.

Département 75

Echange GG + nombreux jeux + adapt. MASTER GEAR + adapt. secteur contre MD fra. + 2 manettes + Sonic 2 + Quackshot + James Pond II. Téléphoner vers 18H au 45 84 73 36.

Département 93

Echange sur GG, Psychic World, Columns, Mickey Mouse, wonderboy contre Sonic, Terminator, Aleste, adapt. MS/GG ou autres. Vends sur GB Double Dragon I et II, Solar Striker, light boy : 100F pièce. Demander Serge ap. 18H au 48 29 65 27.

VENTE

Département 12

Vds GG + 7 jx (Sonic I, Mickey Mouse, Super Kick off, Super Monaco GP, Wimbledon, Columns, Out Run) + adaptateur ou éch. contre MD. Tél. au 65 49 90 46.

Département 13

Vends GG avec 5 jeux (Gloc, SPGP, Columns, Donald, Shinobi) le tout en TBE avec notice : 850F au lieu de : 2000F. Contacter Olivier av. 17H au 91 80 93 71.

Département 31

Vends 4 jeux : Indiana Jones : 100F, Sonic : 110F, Mickey : 120F, Wimbledon Tennis : 180F. Tél. au 61 75 94 64.

Département 32

Vends GG + 3 jx (Columns, Sonic, Sonic II) prix : 1000F ou échange contre MD + Sonic et manette ou autres jeux. Demander Cédric après 20H au 62 65 80 53.

Département 37

Vends GAME GEAR + 5 jx (Columns, Sonic 1 et 2, Wonderboy, Shinobi) le tout sous garantie : 1300F ou GG + Sonic + transfo : 700F. Joindre Thomas au 47 26 11 69.

Département 38

Vends 5 jeux GG (Donald Duck, Mickey Mouse, Gloc, Wonderboy, Shangai 2) valeur : 1250F, prix : 650F soit 130F l'un. Contacter Franck ap. 17H au 76 23 38 21.

Département 47

Vends GG TBE + adapt. sect. + 4 jeux (Sonic, Columns, Mickey, Wonderboy) + boîtes d'origines et notices, valeur : 2100F, vendu : 1000F. Contacter Jean-François au 53 70 29 79.

Département 59

Vends GG + 4 jx (Sonic, Sonic 2, Mickey Mouse, Columns) prix : 1000F. Contacter Nicolas après 18H au 20 25 21 47.

Département 60

Vends ou échange jeux GG, Out Run, Columns. Tél. à Richard au 44 72 39 16.

Département 75

Vends ou échange sur GG : Ax-Battler, Shinobi, Ninja Gaiden, Sonic, Donald, Wonderboy, Phantasy Star. Téléphoner au 43 29 64 72.

Vends GG + adaptateur secteur + 6 jeux (emballages + notices) Senna's, Shinobi, Kick off... valeur : 2700F, vendu : 1800F. Tél. après 18H au 42 66 66 76. URGENT !

Vends ou échange jeux GG, Mickey, Sonic, Donald, Devilish, Poker, Factory Panic, Fantasy Zone. Cherche jeux de stratégie et réflexion. Appeler Nadine au 43 40 47 38, laisser message sur répondeur.

Vends jeux GG : 100F à 150F pièce. Liste contre un timbre, 20 titres avec étui et notice. Ecrire à MAINCENT, 66 Rue Brancion, 75015 PARIS.

Vends jeux GG : 100 à 150F pièce, liste contre un timbre. Ecrire à MAINCENT GG, Rue Briancon, 75015 PARIS.

URGENT ! Vends GG TBE + boîte et accessoires avec Columns pour : 500F. Tél. à Philippe à partir de 17H au 42 09 45 83.

Département 76

Vends GAME GEAR + adaptateur secteur + 2 jeux au choix : 700F + 1 adaptateur voiture : 50F + Shinobi : 170F, Shinobi 2 : 150F, Prince of Persia : 170F. Téléphoner au 35 06 04 63.

Département 91

Vends GAME GEAR + 6 jx (Sonic, Shinobi, Donald, Mickey, Out Run, Columns) + le Master Gear + 1 transformateur, tout est en bon état, valeur : 2800F, vendus : 1500F. Contacter Julien au 60 16 14 65.

Vends GG, Sonic 2, Super Off Road, Indy Jones, Popils, Mickey Mousse, Simpsons, Chuck Rock, prix : 150F ou le lot : 250F. Téléphoner au 60 16 23 66.

Département 92

Vends GG + 5 jeux (Sonic 1 et 2, Olympic Gold, Donald et Mickey) + 12 piles rechargeables + chargeur + Gear to Gear, prix réel : 2950F, vendu : 1650F. Demander Benjamin au 47 36 32 45.

Vends GAME GEAR + 12 jeux Spiderman, Wonderboy 1 et 3, Shinobi, Mickey, Ax-Battler, Donald, Sonic, Out Run, Gloc, Dragon Crystal, Columns, TBE + boîte + notices + housse + adapt. sect., valeur : 3900F, vends : 2500F. Téléphoner après 19H au 46 57 06 18.

Département 94

Vds sur GG adaptateur Master Gear : 100F + super Monaco GP II et Psychic World : 150F. Me contacter au 45 99 22 11.

Département 95

Vends GG (TBE ss gar.) + adapt. sect. + Master Gear + Sonic 2, prix : 900F. Vends jeux GG (Wimbledon, Major Pro Baseball, Joe Montana) : 150F ou 400F les 3. Contacter Fabrice au 39 90 77 51.

Vends GG plus adaptateur secteur plus jeux Sonic 2, Mickey Mouse, Devilish, bon état, prix : 1000F. Téléphoner à Vincent après 19H au 39 91 65 81. URGENT !

MASTER SYSTEM

ACHAT

Département 13

Achète pour MS Mickey, Asterix, Tom et Jerry, Out Run, Alex Kidd in Shinobi... Téléphoner au 42 55 11 45.

Département 52

Achète sur MS II, Mickey, Asterix, Tom et Jerry, Tazmania ou Wonderboy in Monster Land à moins de : 200F. Demander Carole après 16H30 au 25 88 93 79.

Département 62

Achète Asterix, Tom et Jerry, Sega Chess, Terminator. Demander Jérôme le week-end uniquement au 21 94 31 57.

Achète sur MASTER SYSTEM Arch Rivals et Olympic Gold. Contacter Julien après 18H au 21 35 04 89.

Département 95

Achète les lunettes 3D + 2 jeux : 250F. Téléphoner à Fabien entre 17H30 à 18H30 au 34 43 10 92.

CONTACT

Département 15

Echange jx MASTER SYSTEM, Wonderboy 3, Alex Kidd 4, Double Dragon, Kung Fu Kid, Black Belt. Téléphoner à partir de 17H30 et tous les samedis après-midi au 71 60 05 04.

Département 26

Cherche doc. en français pour faire photocopie (retour assuré), frais à ma charge : Out Run, Wonderboy, Dragon Crystal, Columns, Simpson's, Space Mutant, Batman Returns. Tél. au 75 96 40 98.

Département 36

Echange MS II sous garantie contre GG. Ecrire à RIAUTET Christophe, Le Puy de l'Age, Celon, 36200 ARGENTON S/C ou tél. aux heures de repas au 54 25 31 70.

Département 49

Echange jeu MS contre Donald. Echange jeux Amstrad CPC 6128 (Bubble Bobble, Arkanoid, Wintergames...) contre jeux IBM ou MS ou MD, plusieurs jx CPC contre 1 jeu Sega. Téléphoner au 41 52 33 76.

Département 54

Echange jeu Enduro Racer, Double Dragon contre After Burner ou Shinobi. Tél. aux heures de repas au 82 33 13 01.

Département 59

Vends, achète, échange et loue jeux MS et MD. Documentation sur simple demande : MEGA CLUB SEGA, 108 Rue Marceau, 59280 ARMENTIERES.

Département 75

Sur MASTER SYSTEM II, échange Super Tennis, The Ninja, Alex Kidd, Shinobi World contre un jeu de basket. Contacter Alexandre au 42 39 44 61.

Département 77

Echange sur MS II, The Ninja contre Tom et Jerry ou Moonwalker ou autre. Tél. à Johnny LEPAN au 64 27 98 34. URGENT !

Département 78

Echange sur MASTER SYSTEM : Shinobi ou Asterix contre Wonderboy I ou Chuck Rock. Tél. à Philippe au 39 46 89 31.

Département 86

Recherche sur MS 2 petits livrets de Rastan Saga et de Kung Fu Kid. Tél. au 49 87 36 16. URGENT !

Département 91

Echange sur MS de Donald Duck contre Asterix. Tél. à Roland au 69 28 42 38.

VENTE

Département 02

Vends MS + 2 jeux + 2 manettes, prix : 300F ou avec 5 jeux (Donald Duck, Super Monaco GP, Cyber Shinobi...) prix : 1000F ou 100F à 200F le jeu. Contacter Cédric après 18H au 23 68 16 10.

Vends jeu sur MS, Rastan : 150F. Demander Michaël au 23 71 88 77.

Département 06

Vends MS, R-Type, Aerial Assault : 150F, World Soccer : 100F. Contacter Alex au 93 45 89 48.

Département 11

Vds jeu sur MS : Ghouls'n Ghosts : 250F. Tél. à Cédric ap. 19H au 68 79 70 37.

Département 17

Vends jeux sur MS, Black Belt : 120F, Assault City : 60F, Action Fighter : 120F,

World Soccer : 100F, Shinobi : 150F, Super Tennis : 70F et 1 joystick et d'autres jeux. Tél. au 46 67 30 11.

Département 21

Vends MS I + 12 jeux (Mickey, Sonic 1 et 2, Populous, Wonderboy...) valeur réelle : 4270F, cédé : 2000F. Contacter Anaïs après 16H30 au 80 66 87 58.

Département 22

Vends MS : 300F + jeux à : 200F pièce + 17 jeux MD, Sonic 2, Side Pocket, Toki, Club Soccer... à partir de : 300F. Téléphoner au 96 71 14 88.

Vends nombreux jeux sur MS (The Ninja, Transbot, Sonic, Donald...) de 100F à 250F. Contacter Mikaël au 96 23 30 98.

Département 24

Vends MASTER SYSTEM + 2 manettes + prise peritel + adapt. secteur + pistolet + 4 jeux (Hang on + Safari Hunt + l'Escargot) : inclus + Retour vers le Futur II, le tout : 500F au lieu de : 1350F. Téléphoner à Manu au 53 27 31 51.

Vds Sonic : 200F, Bank Panic : 50F. Tél. à David à partir de 19H au 53 82 04 00.

Département 31

Vends MS + 2 manettes + pistolet + 8 jeux (Double Dragon, Rambo III, After Burner...) le tout : 1000F. Demander Cédric après 18H au 61 78 72 94.

Vends MS 1 + 5 jx (Asterix, Altered Beast, Secret Commando, Global Defense, Teddy Boy) + 2 jeux inclus + 2 manettes, prix : 600F. Téléphoner au 61 35 41 96.

Vends MS + 2 manettes + pist. laser + 13 jeux (Sonic 2, Donald, Summer Games, Golden Axe, Moonwalker, Shooting Gallery, Ghostbusters) valeur : 3300F, cédé : 1800F. Tél. ap. 17H au 61 56 73 41.

Département 33

Vds jx MS (Wimbledon, Indy, Monaco...) : 120F pièce + console MS : 300F, tout en parfait état + 2 jeux GG (Wonderboy, Columns) : 120F pièce + Wilde Gear en cadeau. Téléphoner au 56 44 96 90.

Vends console SMS1 + 7 jeux + pistolet + console stick + 2 manettes, le tout en TBE, prix : 1000F à débattre. URGENT ! Dépêchez-vous SVP. Tél. au 56 39 89 36.

Vends MS II + 6 jeux (Donald Duck, the Simpson's, The Ninja, Asterix, Fantasy Zone, Sonic) le tout : 1500F. Téléphoner à partir de 17H au 56 76 63 46.

Vends MS 2 + 6 jeux : 850F, Sonic : 130F, Mickey Mouse : 130F, Olympic Gold : 180F, Shinobi : 100F, World Cup Italia 90 : 130F, California Games : 130F. Téléphoner à Brice au 56 42 15 04.

Vends jeux MS, Aztec Adventurf : 70F, Super Tennis : 70F, Ghostbuster : 80F, Shinobi : 150F... cassettes peu utilisées. S'adresser à Romain au 56 02 13 40.

Département 35

Vends MS + 2 manettes dont une légèrement abîmée + 6 jeux dont 1 incorporé, le prix : 2450F, cédé : 1500F. Tél. à Grégory entre 19H et 21H au 99 56 53 48.

Département 39

Vends jeux MS, Ghostbusters, Alex Kidd, Operation Wolf + pistolet, prix : 200F pièce, Kung Fu Kid : 150F. Téléphoner après 18H au 84 85 66 12.

Département 40

Vends sur MS, California Games : 200F, Ghostbuster : 100F, Secret Command : 75F, sur MD Ecco le Dauphin : 300F. Téléphoner au 59 64 18 51.

Département 41

Vends MASTER SYSTEM + 2 manettes : 350F, Psycho Fox : 250F, Bubble Bobble : 200F, Sonic I : 300F, Moonwalker : 300F. Téléphoner au 54 98 86 21.

Vends jeux MS entre : 100F à 150F (Golvellius et Xenon II) et Control Stick entre : 100F et 200F. Demander Hervé au 54 43 44 10. URGENT !

Département 42

Vends MS 1 + 4 jeux dont Sonic, Sonic 2, Out Run, Asterix, prix : 860F, vente séparée possible. Téléphoner après 18H à Ismaël au 77 61 70 37.

Département 44

URGENT ! Vends MS II + Rapid Fire + 7 jeux (Asterix, Donald, Out Run, R-Type...) le tout ou séparé en TBE. Vends ou échange sur MD, S. Thunder Blade. Vends GG neuve + adapt. + Sonic, GP, G-Loc. Téléphoner au 40 59 26 99.

Vends MS 6 jeux, Zaxxon, Out Run, Moonwalker, After Burner, Alex Kidd III, R-Type + 2 jeux inclus, bon état + pistolet + 2 manettes controle pad, prix : 1300F. S'adresser à Guillaume aux heures de repas sauf le vendredi au 40 59 27 84.

Département 45

Vends MASTER SYSTEM + Alex Kidd, After Burner, Fire and Forget 2, Spy vs Spy en TBE : 700F à débattre. Demander Nicolas au 38 61 59 15.

Vends console SEGA MASTER SYSTEM II + 4 jeux + pistolet + manette, le tout : 750F. Téléphoner au 38 59 09 61.

Département 46

Vends jeux sur MS, Enduro Raccer, Fantasy Zone, Super Tennis, World GP, The Ninja, prix : 100F le jeu. Contacter James après 18H au 65 31 13 95.

Département 50

URGENT ! Vends MASTER SYSTEM II + 1 manette + 8 jeux (Prince of Persia, Chuck Rock, Kick Off...). Tél. au 33 95 06 43.

Département 51

Vends jeux MASTER SYSTEM, Ninja, S. Tennis, Bank Panik : 60F l'un et Heaw Champ : 120F. Téléphoner à Grégory après 17H au 26 65 54 99.

Département 52

Vends MASTER SYSTEM II + Donald + Asterix + Alex Kidd + Control Stick + pistolet + Rescue Mission : 800F ou échange contre MD + 1 jeu + 1 manette. Appeler après 18H au 25 88 20 69.

Vends MS II + Asterix + Donald + Alex Kid + pistolet + Rescue Mission + Control Stick, prix : 700F ou échange contre MD. Téléphoner au 25 88 20 69.

Département 54

Vends 6 jeux MS, Enduro Racer, Global Defence, E-Swat, After Burner, Kung Fu Kid et Super Monaco GP, prix à débattre. Tél. à Philippe après 17H au 82 23 40 19.

Vends MS 2 + 2 manettes (1 stick) + 5 jeux (Donald, Shinobi, Alex Kidd in Shinobi World, Chase HQ, Monopoly) + donne 2 jeux 3-D + 2 Mega Forces, prix : 1000F. Téléphoner au 82 23 15 45.

Vends MS II : 300F et Sonic I et II, Taz-mania, Wonderboy in Monster Land : 200F chacun, cédé : 1000F l'ensemble. Contacter après 18H le 83 20 86 79.

Département 55

Vends sur MS, Double Dragon ou Altered Beast : 200F pièce. Téléphoner à partir de 18H au 29 89 73 63 ou écrire à SCHILLINGER David, 46 Rue du Grand Pont, 55130 DEMANGE AUX EAUX.

Vends sur MS, Double Dragon et Altered Beast, prix : 200F pièce. Téléphoner au 29 89 73 63.

Département 59

Vends MASTER SYSTEM + 2 manettes + 6 jeux (Hang on, Rambo III, Wanted, World Cup Italia 90, Miracle Warriors + cassette de 3 jeux) + pistolet, prix : 800F. Téléphoner au 27 79 64 88.

Vends sur MASTER SYSTEM 150F : Altered Beast, Moonwalker, 125F : Out Run, 100F : Super Tennis, Hang on, 95F : The Ninja. Joindre Maxime PLANQUART après 17H30 en semaine au 20 36 19 66.

Vends jeux MS 2, Rampage, Golvellius, Double Dragon, Moonwalker, Indiana, Asterix, Donald, Olympic Gold, Super Kick Off... à partir de : 100F. Téléphoner à MIENS Claude le soir au 27 43 14 28.

Vends MASTER SYSTEM 2 + Sonic I et II, Donald Duck, Ghouls'n Ghost, Strider, prix : 900F. Téléphoner au 20 32 25 72 ou écrire à Loïc BAUWENS, 6 Allée Auguste Renoir, 59133 PHALEMPIN.

Vends MASTER SYSTEM II (état neuf) + Alex Kidd in Miracle Word : 300F, Operation Wolf + pistolet : 250F. Téléphoner après 18H au 20 79 66 38.

Vends sur MS, Dick Tracy, Moonwalker, The Flinstones, California Games, Gaind Ground, Champio of Europe, prix : 150F une. Téléphoner au 20 85 07 64.

Département 60

Vends jeux MS (Mickey Mouse, Super Tennis...) prix : 100F et 200F pièce. Téléphoner au 44 42 15 48.

Département 61

Vends World Cup Italia 90, Super Kick off, Sonic 2, Asterix (neufs) sur MS 2 fr. : 345F l'un, Mickey Donald, Moonwalker, Dick Tracy (neufs) sur MEGADRIVE, 345F l'un ou échange pour jeux MEGADRIVE. Téléphoner au 33 66 06 85.

Département 62

Vends MASTER SYSTEM II excellent état : 300F. Vends Bubble Bobble, Shinobi, 4 pins AB NEA : prix à débattre. Recherche jeux MD à moins de : 200F si possible dans le NORD de la FRANCE. Demander Stéphane au 21 53 82 53.

Département 63

Vends jx MS : Transbot, Spy vs Spy, Teddy Boy, The Ninja, Super Tennis, Secret Commande, prix : 80F à 100F. Contacter Nicolas de 18H à 21H au 73 61 67 83.

Vends MASTER SYSTEM 2 avec 8 jeux (Asterix, Sonic 2, Lemmings, Tom & Jerry, Shinobi, Dick Tracy, Moonwalker, Submarine Attack) + 1 jeu incorporé (Alex Kid) prix : 2000F à débattre. Téléphoner au 73 84 27 20. URGENT, SVP.

Département 64

Vends MS + 3 jeux : 800F (Alex Kidd in the Miracle World, Alex Kidd High Tech World, Operation Wolf). Demander Stéphane au 59 34 93 06.

Département 65

Vends jeux sur MS, Rescue Mission, Cloud Masters, Gain Ground, Psycho Fox et Sonic sur MD, prix : 150F l'un. Contacter Jérôme le samedi à partir de 16H au 62 99 75 64. URGENT !

Vends MS + Alex Kidd et Asterix, prix : 620F. Téléphoner au 62 34 16 12.

Département 67

Vends MASTER SYSTEM II + 8 jeux dont California Games, Shadow Dancer, valeur : 3100F, cédé : 1300F. Contacter PALLAUD François après 18H au 88 73 19 65, adresse : 2 Rue du Général Lafayette, 67500 HAGUENAU.

Vends MASTER SYSTEM II + 8 jeux (Shadow D., Golden A., Thunder B., After B...) dont 4 arcades, valeur : 3100F, cédé : 1300F. Contacter PAILLAUD Antoine, 113 Route de Souffleheim, 67500 HAGUENAU, tél. : 88 73 57 15.

Département 68

Vends MASTER SYSTEM I avec 4 cartouches de jeux dont 1 incorporé bon état, 2 ans, prix : 1300F à débattre ou échange contre MD avec 1 ou 2 jeux. Demander David au 89 43 94 17 ou lui écrire à 2 Rue Molière, 68200 MULHOUSE.

Département 69

Vends MS et 5 jeux dont Sonic, Out Run, Safari Hunt, Hangon, Escargot + manette et pistolet : 500F. Vends aussi jeux MD, Sonic : 200F, Tazmania : 250F, Kid. Kameleon : 250F. Tél. au 78 67 45 51.

Département 72

Vends jeux sur MS, Transbot et Banc Panic, prix : 100F les 2 ou 50F la cassette. Contacter Yann-Erik au 43 42 87 27 et si pas là laisser message.

Département 73

Vends MASTER SYSTEM II, 1 manette, 7 jeux + 1 pistolet, prix intéressant à débattre. Téléphoner au 79 62 12 68 ou

Petites Annonces

écrire à Guillaume BURLET, 3 Rue de Hautecombe, 73000 CHAMBERY.

Département 75

Vends SEGA MASTER SYSTEM II + 7 jeux + 1 jeu inclu + 2 manettes + Control Stick + 1 Rapide Fire à prix raisonnable. Demander Ali au 42 05 26 19.

Vends MS + 10 jeux dont 2 sans livret ni boîtier + 2 manettes, prix réel : 3000F, vendu : 1500F. Téléphoner à Alain au 43 41 27 14 ou écrire à Alain DESVARENNES, 7 Rue de Chaligny, 75012 PARIS.

Département 76

Vends MS + 5 jeux (Hang on, Paperboy, Enduro Racer, RC Grand Prix, Alex Kidd 1) + 2 manettes, prix : 1000F. Téléphoner au 35 26 42 45 ou 35 45 98 23.

Vends MS II + 5 jeux + 2 manettes, prix : 800F. Contacter Pascal après 21H au 35 76 38 27. URGENT !

Vends MS + 3 ejux (Donald Duck, Sonic, Golden Axe) valeur : 1600F, cédé : 400F. Tél. après 19H au 35 63 95 55.

Vends MASTER SYSTEM 2 + 4 jeux, Donald, Golden Axe, Wonderboy II et Alex Kidd 1 pour : 700F. Contacter Jérôme après 17H au 35 82 90 12.

Département 77

Vends 4 jeux pour MS (Sonic, Moon-walker, Golfmania, Olympic Gold), prix : 200F pièce + convertisseur MS : 200F. Téléphoner au 64 32 63 94.

Vends MASTER SYSTEM + 7 jeux (Shadow Dancer, Super Monaco GP II, Donald Gloc...) prix : 700F. Demander Nicolas après 17H30 au 64 10 87 05.

Vends Asterix sur MS, prix : 250F à débattre. S'adresser à Stéphane après 18H au 60 09 16 54.

Département 78

A vendre MS + 11 jeux, le tout : 1200F. Téléphoner au 30 95 43 12.

Vends MS I + 2 pads + 9 jeux (Asterix, Sonic I, RC Grand Prix, Alex in Shinobi World, Spellcaster...) valeur : 2800F, vendu : 1500F. Contacter Cédric après 17H au 30 21 87 26.

Vends jeux MS, R-Type, Psycho Fox, Mickey Mouse... (9 jeux), prix : 100F l'unité. Contacter Laurent au 30 74 07 32.

Vends Sega 8 bits 2 avec 7 super hits (Sonic 2, Asterix, Shinobi, Wimbledon) prix : 1600F ou vends tout séparément. Demander Frédéric au 30 95 25 11.

URGENT ! Vends MS II + 7 jeux (Asterix, Sonic II, Wimbledon, Shinobi, Word Cup Italia 90...) prix : 1600F. Contacter Frédéric au 30 95 25 11.

Vends ou échange sur SMS, Marble Madness, Wonderboy 3, Great Golf, World Games, Gangster Town, Rescue Mission, The Ninja, Fantasy Zone, My Hero. Vente à moitié prix. Téléphoner au 30 53 51 18 ou écrire à Mr CHAPRON Frédéric, 2 Bd J. Jaurès, 78400 CHATOU.

Vends sur MASTER SYSTEM II Shinobi : 140F, Donald Duck : 200F, Strider : 100F, Double Dragon : 170F, Asterix : 250F-300F. Appeler au 39 74 77 62.

Département 80

Vends jeux sur MS, Operation Worlf, Space Gun et pistolet light phaser, prix : 500F. Tél. après 20H au 22 44 57 78.

Vends MS + 4 jeux : 900F ou 700F avec 1 jeu. Cherche jeux de foot sur MD, 150F maxi. ou échange jeux de foot sur MD. Tél. à Céline après 18H au 22 93 65 06.

Département 81

Vends SMS 2 + Mickey Mouse + Super Monaco GP au pris de : 399F. Vends aussi sur MD Quack Shot : 160F et Streets of Rage : 200F le tout en TBE. Tél. à Sylvain aux heures de repas au 63 75 71 30.

Département 83

Vends sur MS : Rambo 3, Wonderboy 2, Altered Beast, Rampage et Ghostbusters à partir de : 200F pièce (ou échange contre jeux MD ou GG). Demander Olivier au 94 67 20 34.

Département 84

Vends Kid Chameleon et Dragons Fury : 250F pièce TBE. Vends aussi MS 2 : 250F. Vends Captain Silver : 120F. Achète Phantasy Star 3 sur MD. Contacter Matthias le soir au 90 34 52 13.

Département 85

Vends MS II + 3 jeux (Wonderboy III, Asterix, Tom et Jerry), achat : 1800F, vendu : 800F. Téléphoner au 51 06 25 30.

Vends MS + Teddy Boy + 2 manettes, prix : 200F. Téléphoner à Thomas après 18H au 51 39 86 25.

Département 91

Vends jeux MS II + 4 jeux + manette, BE, prix : 495F ou échange contre MD sans jeu. Achète Sonic pour : 100F. Téléphoner au 69 01 02 96.

Vends MS + 2 manettes + 4 jeux (Dynamite Duke, Rastan, Spellcaster, Hang on) + Rapid Fire pour : 400F à débattre. Tél. à Olivier au 69 83 92 76. URGENT !

Hyper urgent ! Vends MS + 2 manettes + jeu intégré (Alex Kidd) + 7 jeux (Sonic, Sonic II, Populous, Asterix...) bon état, valeur : 2970F, cédé : 1500F. Contacter Eric après 18h au 64 46 97 06.

Vends ou échange Tom and Jerry contre Sonic 2, Donald, Asterix, Tazmania, GP 2 ou Mickey. Tél. à Cédric au 69 88 00 35.

Vends sur MASTER SYSTEM, Lord of the Sword, Poseidon, Wars 3-D, Great Golf, Cyborg Hunter, After Borner, prix : 200F l'un ou 850F les 5. Contacter Adrien après 19H au 69 34 03 28.

Département 92

Vends MS + 5 jeux (Alex Kidd, Chopflifter, Eswat, Super Monaco GP, Asterix, valeur : 2150F, vendu : 1000F. Demander Franck après 19H au 46 66 72 61.

Vends MS II sous garantie + 3 jeux Rastan, Vigilante, Golden Axe, le tout : 500F. Tél. le soir après 20H ou laisser un message sur répondeur au 40 95 06 72.

Vends MS + pistolet 2 jeux intégrés + 14 cassettes dont Sonic 1 et 2, Asterix, Super Monaco, Donald Duck, Mickey, The Cyber Shinobi, After Burner, World Soccer, Operation Wolf, le tout : 2000F. Téléphoner au 47 76 06 74.

Vends MASTER SYSTEM 2 + 1 man. + 5 jeux (Alex Kidd, Sonic...) prix : 450F à débattre. Demander Marc-Olivier après 18H au 46 04 96 27.

Vends sur MASTER SYSTEM II, Psycho Fox, Golden Axe et Double Dragon : 400F les 3, 150F un. Contacter Guillaume après 18H au 47 92 31 43.

Département 93

Vends sur SEGA MS, Shinobi, Mickey, Battle, Out Run, Sonic, Secret Command-do, California Games + câble peritel transfo et 2 manettes. Téléphoner après 17H au 43 00 05 66. URGENT !

Vends MS + 2 manettes + 14 jeux (Slap Shot, Alex The Kid, Black Belt...) prix : 1500F. Téléphoner au 45 09 19 84 ou écrire à Mr BIRCKENSTOCK Thierry, 50 All. Joseph Noize, 93190 LIVRY GARGAN.

Vends jeux MS et GG, sur MS : Kick off et American Baseball, sur GG : Sonic, jeux MS : 200F et jeux GG : 125F. Vends aussi un Amstrad avec imprimante. Téléphoner à Claude au 48 57 90 19.

Vends MASTER SYSTEM + pistolet + 2 manettes + 8 jx (dont Sonic 1 et 2) prix : 790F. Joindre Brice au 48 29 74 26. URGENT !

Vends sur MASTER SYSTEM Sonic 2, Strider, Tennis Ace, Teddy Boy, Wonder-boy II, Global Defence. Appeler Frédéric TOURAINE au 43 61 58 93.

Département 94

Vends MS 1 avec 6 jx (Champion of Europe, Summer Games, World Cup, American Pro Football, Bank Panik, California Games). Contacter FERD JELLAH, 2 Rue Odile Laurent, 94130 NOGENT.

Vends MASTER SYSTEM 12 jeux + pistolet + 2 manettes + 2 joysticks + Rapid Fire (Kick off, Shinobi 2, World Cup Italia 90, Double Hawk...) prix : 1500F. Demander Olivier au 49 77 69 43.

Département 95

Vends sur MS, Altered Beast et Super Tennis, prix : 50F. Contacter Jérôme entre 18h et 19H au 34 30 94 04.

MEGADRIVE

ACHAT

Département 02

Achète 1 jeu MD contre 2 jx MS ou NES. Achète Astérix sur MS : 100F maxi. Ech. 2 jeux MD contre GG + 3 jeux ou GB + 3 jeux. Faire offre à Mme NIQUE Patricia, 12 Rue A Deruelle, 02830 SAINT MICHEL.

Département 13

Achète jeux MD entre : 100F et 200F, toutes propositions. Téléphoner au 42 23 49 87. URGENT, merci d'avance.

Département 19

Achète Quack Shot, Kid Chameleon, prix : 200F maxi. Tél. au 55 92 10 96.

Département 33

Ach. jeu Streets of Rage 2 ou Terminator 2 pour : 250F maxi. Demander Nicolas avant le 15 avril après 18H au 57 51 05 43.

Département 37

Achète sur MD fra., Pit Fighter, Olympic Gold, Road Rash, Sunset Riders entre : 200F et 250F la cartouche. Contacter Eric aux heures de repas au 47 65 68 03.

Achète adaptateur 8 bits/16 bits, prix max. : 150F. Vends jeu Ciberball : 90F. Téléphoner à Sébastien au 47 54 65 22. Merci d'avance.

Département 59

Achète Defender of Rame : 150F avec notice TBE. Contacter Johnny après 19H au 28 48 06 85.

Département 67

Ach. Pacmania, Street of Rage 2, Devilish et T2 + Menacer : 450F env. Vends Shadow of Beast, Immortal. Contacter Eric au 88 64 01 89. Urgent, merci.

Département 75

Achète James Pond II et Ecco le Dauphin, prix maxi : 500F. Tél. au 43 42 99 88.

Département 78

Ach. sur MD, European Club Soccer, Predator 2, Budokan, Shinobi 2, Team USA Basket Ball, Double Dragon. Faire offre à Claude de 9H à 17H au 39 63 53 65 et le week-end au 39 79 23 50. URGENT !

Département 84

Achète sur MEGADRIVE française, European Club Soccer, Thunder Force IV, Road Rash II, Tazmania, Ecco the Dolphin, Two Crude Dudes, Dragon's Fury à bas prix. Téléphoner à Eddy au 90 83 14 05.

Département 91

Ach. sur MD : SMGP, Super Hangon, Golf Arnold Palmer, Eswat : 150F l'un, Flicky : 100F, Sonic 2, M & D World of Illusion : 250F l'un. Tél. au 69 28 41 55 (laisser message sur répondeur, vous rappelera).

Département 92

Achète jeu MD, Olympic Gold : 150F à 200F. Contacter Adrien de 17H à 21H au 46 04 85 54.

Achète des jeux entre : 100F et 150F. Tél. à Timothee après 19H au 46 61 49 91.

CONTACT

Département 06

Cherche personnes sur 06 pour faire échanges cassettes MD et MS. Demander Renaud après 18H au 93 36 41 12.

Département 14

Echange sur MEGADRIVE, Toe Jam Earl contre Sonic 2, Streets of Rage 2, Mickey et Donald. Vite urgent. Téléphoner le soir au 31 92 94 09.

Achetez vos jeux vidéo d'occasion de 30% à 70% moins cher



17, rue des Ecoles 75005 PARIS
(1) 43.290.290+

GAME-GEAR

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE GAME-GEAR * avec Columns			499 F
CONSOLE GAME-GEAR (neuve) + 4 Jeux			795 F
LOUPE	99 F	ADAPTATEUR SECTEUR	99 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

DRAGON CRYSTAL	109 F	PSYCHIC WORLD	139 F
FANTASY ZONE	109 F	SPACE HARRIER	139 F
HALLEY WARS	109 F	SUPER MONACO GP	139 F
JOE MONTANA FOOTBALL	109 F	WONDERBOY	139 F
PENGO	109 F	G. LOC	139 F
SLIDER	109 F	SHINOBI	150 F
COLUMNS	139 F	ALIEN 3	175 F
FACTORY PANIC	139 F	DEVILISH	175 F
LEADER BOARD	139 F	INDIANA JONES	175 F
OUT RUN	139 F	NINJA GAIDEN	175 F

MASTER-SYSTEM

MASTER SYSTEM (+ DE 1200 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER-SYSTEM II (avec ALEX KIDD) **249 F**

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

KUNG FU KID	79 F	TENNIS ACE	99 F
NINJA	79 F	AFTER BURNER	139 F
SUPER TENNIS	79 F	BUBBLE BOBBLE	139 F
WORLD GRAND PRIX	79 F	CHOPLIFTER	139 F
ALIEN STORM	79 F	CYBER SHINOBI	139 F
BLACK BELT	99 F	DOUBLE DRAGON	139 F
E. SWAT	99 F	GHOULS'N GHOSTS	139 F
FANTASY ZONE	99 F	GOLVELLIUS	139 F
G. LOC	99 F	KENSEIDEN	139 F
GREAT FOOTBALL	99 F	LORD OF THE SWORD	139 F
IMPOSSIBLE MISSION	99 F	RC GRAND PRIX	139 F
MY HERO	99 F	SHINOBI	139 F
OUT RUN	99 F	VIGILANTE	139 F
R. TYPE	99 F	ALEX KID	159 F
RAMPAGE	99 F	WONDER BOY 2	179 F

MEGADRIVE

MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE (Française) *			499 F
CONSOLE (neuve)			695 F
MANETTE PRO 2	125 F	PRO PAD (transparente)	159 F
GAME-GENIE	349 F	MENACER *	349 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

ART ALIVE	89 F	BLOCK OUT	276 F
DJ BOY	89 F	GREEN DOG	276 F
FLICKY	89 F	KINGS BOUNTY	276 F
ALTERED BEAST	99 F	AQUATIC GAMES	299 F
CYBERBALL	159 F	ARIEL LA SIRENE	299 F
HERZOG SWEI	159 F	BATMAN RETURN	299 F
GAIARES	179 F	BIO HAZARD BATTLE	299 F
MYSTICAL FIGHTER	179 F	BUCK ROGERS	299 F
E-SWAT	199 F	BUDOKAN	299 F
FATAL LABYRINTHE	199 F	LADASH	299 F
FINAL ZONE	199 F	CALIFORNIA GAMES	299 F
FORGOTTEN WORLD	199 F	CARMEN SAN DIEGO	299 F
GALAXY FORCE II	199 F	CENTURION	299 F
MYSTIC DEFENDER	199 F	CHAKAN	299 F
SHINOBI	199 F	CHUCK ROCK	299 F
BACK TO THE FUTURE	249 F	EUROPEAN CLUB SOCCER	299 F
DARK CASTLE	249 F	F 22 INTERCEPTOR	299 F
DECA / ATTACK	249 F	INDIANA JONES 3	299 F
FAERY TALE	249 F	LHX ATTACK	299 F
JAMES BOND	249 F	OLYMPIC GOLD	299 F
JOE MONTANA	249 F	POPULOUS	299 F
JOHN MADDEN	249 F	QUACKSHOT	299 F
BATMAN	276 F	SHINING & DARKNESS	299 F
BATTLE SQUADRON	276 F	TEAM USA BASKET	299 F

MEGA-CD (+ DE 60 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGA-CD * avec 1 jeu **1690 F**

* CONSOLE D'OCCASION

Toutes les marques citées sont des marques déposées

Offre dans la limite des stocks disponibles

RC : Paris B 365 215 603



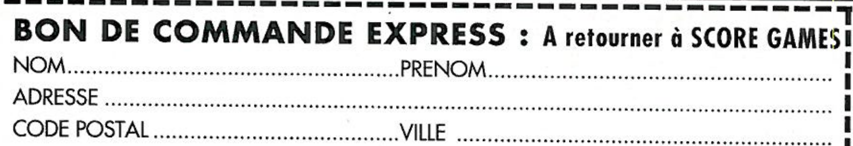
VENDEZ, RESERVEZ, ECHANGEZ VOS JEUX en appelant
le (1) 43.290.290+

CB

Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop (Nocturne 21 H le mardi)
Métro : Cardinal Lemoine - RER : Luxembourg/St Michel - BUS : 63.86.87 Parking Maubert

+ 6000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE) DONT + DE 3500 NOUVEAUTES

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner à SCORE GAMES


NOM........................PRENOM........................
ADRESSE........................
CODE POSTAL........................VILLE........................
TEL DOM :........................TEL BUR :........................

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑
CARTE BLEUE ❑ N°
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date expiration : . . / . .
Signature........................

MEGA 04/93

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez 300 Frs de Jeux Gratuits

VENTE PAR CORRESPONDANCE 24 / 48 H COLISSIMO

Nous rachetons **vos consoles** ainsi que **Tous** vos jeux sur :
- GAME-GEAR
- MEGADRIVE
- MEGA CD

et échangeons vos consoles et jeux sur :
- MASTER-SYSTEM

(voir modalités au magasin)
Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures maxi pour la province

Petites Annonces

Département 16

Echange sur MEGADRIVE LHX Attack Chopper et Out Run contre Tazmania, Alex Kidd, Wonderboy, Robocod, Krusty's Funhouse ou faire proposition de 19H à 20H au 45 98 18 69.

Département 21

Echange ou vends : 250F Street Smart JP3 : Aquatic Games contre Fighting Master, Street of Rage 2... Contacter Christophe après 20H au 80 31 09 21.

Département 22

Echange sur MD fra. Streets of Rage, The Immortal, Shadow Dancer... contre EA-Hockey 1 ou 2. PS : 2 ou 3 autres. Téléphoner à Christophe au 96 28 72 64.

Département 29

Echange sur MD, World of Illusion et Quackshot contre Thunder Force IV ou Ecco le Dauphin. Ecrire à Tony LAINE, KERBUILLARD, 29227 LANMEUR.

Département 32

Echange ou vends sur MD, Street of Rage, Jordan vs Bird, Toe Jam and Earl et Where in Time Scarmens and Eco contre Budokan, The Immortal, Centurion, Populous. Ecrire à BOUCHET Christophe, 6 Rte du Lac, 32260 SEISSAN.

Département 34

Echange sur MD, Splatterhouse II et California Games contre Terminator, Chuck Rock. Téléphoner à Etienne entre 18H et 19H au 67 89 30 55.

Echange sur MD, Spiderman, Last Battle, Dick Tracy, Marvel Land, Fatal Labyrinthe, SWord of Sodan, Eswat. Contacter Momo après 18H au 67 51 49 82.

Echange sur MEGADRIVE française : Sonic, Super Thunder Blade contre Joe Montana 1 ou 2. Téléphoner à Boris BRALA à partir de 16H30 au 67 54 01 64.

Département 36

Echange sur MEGADRIVE, Sonic 1 et Street of Rage I contre Senna ou autres. Téléphoner au 54 49 83 19.

Département 38

Cherche personne qui donnerait le Mega Force n°2 en assez bon état avec ou sans poster. Ecrire ou envoyer directement le Mega Force à : LAYAT Florian, 24 A Rue Marx Dormoy, 38000 GRENOBLE.

Département 40

Echange sur MEGADRIVE française Altered Beast contre Alex Kidd ou Alien Storm ou Rambo 3 ou Mercs ou Spiderman. Demander Nicolas au 59 56 74 74.

Département 44

Echange MEGADRIVE + 6 jeux (Dragon F., Olympique G., S. M. GP II...) contre SNIN + 1 jeu. Echange aussi NES + zapper contre GB + 2 ou 1 jeux. Téléphoner à Jérémy au 40 86 82 33.

Département 50

Possède Streets of Rage 2, Greendog, Ghouls'n Ghosts, Sonic, Twin Hawk, Decap Attack et échange contre Dragon's Fury, Indiana Jones, Terminator 2, Amazing Tennis ou autres. Tél. au 33 48 48 98.

Echange Streets of Rage 1 et 2, Decap Attack, Twin Hawk, Sonic et Ghouls'n Ghosts contre Flashback, T2, Dragon's Fury, Fatal Fury ou autres news. Contacter Mathieu au 33 48 48 98.

Département 56

Le jeu Galahad + Alesia Dragoon contre le jeu Phantasy Star III, Mystic Defender contre E-Swat, Alien Storm contre Ghouls'n Ghost fra. ou jap. Téléphoner au 97 27 12 77.

Département 59

Echange jeux sur MD dans la région de DOUAI uniquement (je peux me déplacer facilement). A bientôt sur le 27 96 22 67 Eric MEURICHE.

Pour louer, acheter, échanger et revendre vos cartouches MD, MS et GG. Ecrire à CONSOLES MEGA CLUB, 108 Rue Marceau, 59280 ARMENTIERES, doc. gratuite sur simple demande.

Département 61

Echange sur MD, Phantasy S. II avec Hint Book, The Faery Tale contre autres jeux. Demander Thierry au 33 73 32 45.

Echange sur MD Streets of Rage contre Marble Madness, Sonic 2 ou autres. Demander Thierry au 33 73 32 45.

Département 62

Recherche des cartouches en MD, soit échange ou vente. Téléphoner à Jimmy au 21 75 62 44.

Echange 18 jeux MD contre SMGP 2, Toki World et Castle of Illusion, Tazmania, Terminator, TDF4, Dragon Fury, Chuck Rock, St of Rage 2, Greendog. Possibilité achète et vente. Achète MF 1 à 8. Téléphoner au 21 41 50 64.

Département 67

Ech. ou vends sur MD, Immortal, Shadow of The Beast, Marble Mad contre Pacmania, Devilish, S. of Rage 2 ou Mickey et Donald. Contacter Eric entre 19H et 21H sauf le week-end au 88 64 01 85. URGENT !

Ech. California Games contre Street of Rage. Contacter Claude après 18H au 88 44 39 41 ou écrire à Claude BECKENDORF, 26 Rue de Sarlat, 67100 STRASBOURG.

Département 69

Echange Super Wrestle Mania sur MD contre Ecco the Dolphin. Contacter Gaël à partir de 18H05 au 78 43 54 22.

Echange sur MD, Mickey Mouse, James Pond II, Altered Beast contre Flash Back, Thunder Force IV, Phelios. Contacter après 19H Frédéric au 74 71 78 86.

Département 71

Ech. sur MD, Terminator contre WWF ou Alisia Dragoon ou Road Rash 2. Contacter Samuel après 16H au 85 24 18 51.

Sur MD, Italia 90, Golden Axe et autres jeux 92 à 93 contre Centurion et Budokan. Ecrire à GUIDON Stéphane, 11 Route de Lyon, 71170 CHAOFFAILLES ou téléphoner au 85 26 50 56.

Echange jeux MD, Terminator 2 version arcade contre jeu super. Téléphoner à Kader au 85 41 18 82.

Département 73

Ech. sur MD fra., Streets of Rage contre WWF ou Two Crude Dudes ou autres jx. Tél. à Laurent ap. 18H au 79 38 23 37.

Département 75

Ech. Ecco the Dolphin, World of Illusion (Mickey et Donald) et Sonic. Faire offre à Stéphane après 18H au 45 47 11 67.

Département 76

Echange Dragon's Fury contre Pit Fighter ou Mickey. Ecrire à Steve KYRYLIW, Stvasst d'eau, Queville route de Notre Dame, 76510 ALIERMONT. Donner n° de téléphone pour rendez-vous ou m'écrire.

Département 77

Inscrivez-vous au CRAFTY CLUB, PA, tips... gratuitement. Ecrivez au 37 Rue du Closeau, 77760 ACHERES La Forêt. Envoyez une enveloppe timbrée à vos noms et adresses pour toutes réponses.

Département 78

Ech. sur MD, Strider, Golden Axe, Taz-mania contre Shadow Dancer, Terminator 2 et Road Rash 2 et vends chaque jeu : 150F et Joystick SG Fighter : 100F. Demander Yves au 34 90 05 98. URGENT !

Ech. sur MD, Fatal Rewind, Sonic 1, Kid Chameleon. Faire offre au 30 42 21 69.

Département 84

Echange Sonic contre n'importe quel jeu et Rolo contre Galahad ou Alien 3 ou autres jeux. Téléphoner à partir de 19H au 90 74 56 39.

Département 89

Echange sur MEGADRIVE, Desert Strike, Predator II, Last Battle, Altered Beast contre jeux de sport automobile. Contacter Olivier au 86 62 18 38.

Département 91

Rech. ségamaniaque ayant MD qui voudrait échanger des jx. Cet échange n'est pas définitif. Si intéressé, appeler entre 9H et 16H (sauf week-end) au 46 63 81 27.

Echange sur MD, Donald contre Mickey ou T2 si possible Street of Rage 2 ou autres news. Demander Nicolas après 19H au 69 25 97 56. Merci.

Echangerais Shining in the Darkness contre Moonwalker + 1 jeu de sport. Téléphoner au 60 19 20 93.

Département 92

Cherche notices en français même photocopies sur MD de : Phelios, Gynoug, Hellfire, Golden Axe 2. Merci d'avance. Ecrire à Thibault Frédéric, 2 Résidence du Carré Vert, 92800 PUTEAUX.

Ech. Terminator, Galahad, James Pond 2, Kid Chameleon contre Dragon's Fury, Centurion, Golden Axe 2, Alien 3 sur MD. Tél. au 48 20 53 67 si absent répondeur.

Département 93

Echange sur MD, Altered Beast contre European Club Soccer. Contacter Sébastien après 19H au 48 49 05 39.

Département 95

Echange jeux MD : Marble, Mickey, T. Force 3, Rolling Thunder 2, Chuck Rock, Wonderboy 5, World of Illusion seulement contre Terminator 2, Menacer seul, T. Force 4 (version fra. exclusive). Demander Julien au 39 95 02 07.

Echange MD français, Olympic Gold, Robocod 2, Fatal Rewind, European Club Soccer. Contacter David après 17H au 30 34 47 59. Merci, urgent !

Echange sur MD, World of Illusion, T. Force 3, Wonderboy 5, Marble Madness, Mickey, Alien 3, Chuckrock contre Chakan, T. Force 4, The Immortal, Sh. of the Beast 2, Flashback, Micandmac. Contacter Julien au 39 95 02 07.

BELGIQUE

Echange jx sur MD, Road Rash, Populous, Menacer. Echange jeux GB : Blues Brothers + autres jeux. Ech. jeux Neo Geo, Ninja, Commando. Ech. jeux SFC : Axelay... Ecrire à D'HOOP Laurent, Rozenweg 10, 1731 ZELLIK en BELGIQUE.

VENTE

Département 10

URGENT ! Vends sur MD le jeu Blockout : 180F et Fighting Master (jap.) avec adaptator : 280F. Téléphoner au 25 49 00 45.

Département 13

Vends jeu MD TBE, Out Run, Moonwalker : 200F pièce. Contacter Jean-Michel au 91 64 48 54. Laissez votre message sur répondeur, je vous rappelerai.

Département 14

Vends Castle of Illusion, acheté : 450F, vendu : 350F et European Club Soccer ou échange contre Tazmania. Contacter Raphaël après 19h30 au 31 77 90 98.

Vends MD (fr.) + 2 pads (1 d'origine et 1 avec megafire) + jeux, prix à débattre. Demander Olivier au 31 96 62 77.

Département 22

Vends 7 jeux MD fra. : Terminator 2, Streets of Rage, Out Run, Toki Dj Boy, James Pond I, Kid Chameleon, prix : entre 150F et 350F. Téléphoner aux heures de repas au 96 28 27 44.

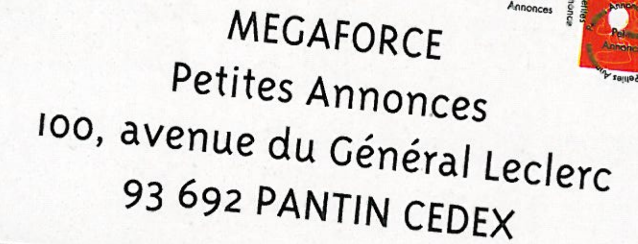
Département 25

Vds sur MD, Quackshot : 200F ou échange contre Street of Rage II ou Tazmania. Tél. à Lionel le soir au 81 58 56 23.

Vends jeux MD, Sonic I, Wonderboy 3, Alex Kidd in Enchanted Castle : 200F l'un, Sword of Vermillon : 250F, Shining in The Darkness : 300F ou éch. contre Talmit's Adv., Ecco ou YS III. Tél. au 81 55 80 77.

Département 26

URGENT ! Vds jx et acc. sur MD, GG, GB et SN. Contacter Stéphane au 75 46 38 84.



Département 27

Vds 2 jx MD Ferrari Grand Prix Challenge : 200F et Streets of Rage : 200F de janvier 93. Contacter Matthieu au 32 27 04 03.

Département 28

Vends sur MD : Wonderboy 5 : 280F, Phantasia Star 2 : 300F, Moonwalker : 170F, Street of Rage : 200F, Ecco the Dolphin : 300F, World of Illusion : 300F. Téléphoner à Mickaël au 37 52 44 72.

Département 29

Vends sur MD jeu Altered Beast : 100F. Tél. ap. 18H30 au 98 28 04 71. URGENT !

Département 31

Vds MD + 2 manettes + 18 jeux à : 200F pièce. MD + 2 manettes : 600F. Demander Franck au 61 87 50 74 TOULOUSE.

Département 32

URGENT ! Vds sur MD : Zero Wing tout neuf jamais servi, cause : à Noël, on m'a offert le même jeu en double, prix : 250F au lieu de : 420F génial. Tél. au 62 63 59 60.

Département 33

Vends jeux MD TBE (Road Rash : 200F, Sonic : 150F, Super Real Basketball : 150F, Altered Beast : 150F, Herzog Zwei : 150F). Tél. à Cyril ap. 18H au 56 24 32 71.

URGENT ! Vends jeux MEGADRIVE (Sonic, Quackshot, Kid Chameleon, Olympic Gold, Strider...). Vends jeux MS (Mickey, Teddy Boy...). Vends MASTER GEAR, manettes... Téléphoner au 56 60 23 77.

Vds sur MD, Fantasia : 250F, EA Hockey : 260F, Terminator II : 280F, Streets of Rage : 245F, Mystic Defender : 240F, Populous : 260F, Alien Storm : 210F + vds CPC 464 + moniteur couleur + nbreux jx + man. + manuel. Tél. à Yvonne au 56 91 75 63.

Département 35

Vends sur MEGADRIVE, Fantasia et Toki pour le prix : 250F les 2. Demander Sébastien après 18H au 99 52 96 54.

Vends sur MD 3 jeux (Golden Axe 2, Altered Beast, Super Monaco GP). Contacter Charles au 99 46 43 04.

Département 36

Vds MD + 8 jx dont John Madden 93, E. C. Soccer, David Robinson's S. C., Ayrton Senna's GP II, NHL Hockey... + 2 manettes dont une pro, prix : 2500F, valeur réelle : 5000F. Contacter le 54 27 31 70.

Département 38

Vends ou échange jeux MS, Super Tennis et Transbot de : 55F à 100F l'un ou 140F les 2. Téléphoner au 74 27 06 43.

Vends sur MD, Alien 3 état neuf, prix : 250F. Demander Pascal au 76 41 20 88.

Vends sur MD, Fantasia : 250F ou échange contre European Club Soccer, Mickey et Donald ou Thunder Force IV. Contacter Alexandre après 18H au 78 84 05 57.

Vds Sonic : 200F ou éch. contre autre jeu, spécialement Budokan, EA Hockey ou Strider. Tél. à Alexandre au 76 91 55 99.

Département 42

Vends Street of Rage : 270F ou échange contre Senna GP 2. Vends sur GG, Super Monaco GP 2 : 150F et vends jeux Atari 2600 : 80F. Téléphoner au 77 31 64 56.

Département 44

Vends World Cup Italia et Sonic, prix : 120F l'unité ou 200F les 2. Téléphoner après 17H au 40 35 32 70.

Département 51

Vends jx MD : Sonic, Street of Rage : 230F et Quackshot (jap.) : 200F. Contacter Grégory après 19H au 26 66 13 25.

Vends jeux MD, Terminator et Ghouls'n Ghosts : 250F un ou 400F les 2. Echange un des deux contre Dragon's Fury. Téléphoner à Emmanuel au 26 09 00 37.

Département 53

Vends jeux MD, Altered Beast, Golden Axe, Spiderman, Chakan : 700F le tout ou 200F le jeu ou échange ces 4 cartouches contre Batman 1 et 2 et Rambo 3. Demander Jean-Michel au 43 66 87 61.

Département 54

Vends ou échange Sonic II, Moonwalker, Hard Driving. Tél. à Matthieu au 83 48 83 67 ou écrire à : SPUCK Mattthieu, 27 Rue de Verdun, 54110 DOMBASLE.

Département 57

Vds 2 jeux Ferrari Grand Prix Challenge : 300F et LHX Attack Chopper : 300F aux heures de repas au 82 57 18 91.

Département 58

Vends ou échange Shadow Dancer MD cause double emploi, jamais servi, prix : 280F. Contacter David après 20H sauf mardi et jeudi au 26 25 47 53.

Département 59

Vds jx MD version jap., Mickey et Donald : 298F, Mickey Mouse : 149F, Moonwalker : 175F, adaptateur jp : 49F, version fra. Sonic 1 : 95F. Ecrire à SUIN Thomas, 65 rue Jean Baptiste Lebas, 59552 LAMBRES LEZ DOUAI.

Vends jeux MD : Sonic, Castle of Illusion, Quackshot, Thunder Force III : 200F pièce, Chuck Rock, John Madden 92, SMGP II, Thunder Force IV, World of Illusion : 250F pièce. Téléphoner au 20 39 28 57.

Vends jeux sur MD, Sonic 1 : 100F, Mickey Mouse : 259F, Mickey et Donald : 335F, Moonwalker : 295F, adaptateur japonais : 49F et à bon prix Street of Rage 2. Téléphoner au 27 87 62 88.

Vds jx Wonderboy 3, Toki, Fantasia, Mystic Defender, Alex Kidd, Sonic, Mickey Castle of Illusion, l'unité : 250F. Tél. au 20 47 87 69.

Vds sur MD, Ecco The Dolphin : 280F, frais de port compris. Tél. au 20 39 28 57.

Vends Sonic 2 sur MD ou échange contre European Club Soccer ou Streets of Rage II. Urgent ! Contacter Cyril au 20 27 66 40.

Vends MEGADRIVE + 8 cartouches, Sonic 2, Kid Chameleon, World of Illusion... + manette infrarouge, prix : 2000F. Tél. à partir de 18H au 27 78 98 44.

Département 62

Vds jx MD fra. ou jap. : 150F à 250F. Ach. Dungeon and Dragons. Tél. au 21 49 36 13.

Vds jx MD, Hell-Fire : 100F, Phelios : 100F, Crack-Down : 100F, F22 : 200F, Italia 90 : 120F, Altered Beast : 120F ou éch. contre Phantasy Star III ou II et autres nouveautés. Tél. au 21 74 47 35.

Département 68

Vds MD compatible jeux jap. + Sonic jap. + 1 manette pour minimum : 600F. Tél. à David ap. 19H au 89 49 28 98. URGENT !

Département 69

Vds ou éch. jx MD dont Kid Chameleon, Sonic, Tazmania, Europ. Club Soccer, Buls Vs Lakers, Sonic 2, prix : 250F ou 300F ou échange contre World of Illusion (Ecco Dolphin, St. of Rage). Tél. au 78 67 45 51.

Département 70

Vds ou éch., Chuck Rock, Golden Axe 2, JB Douglas Boxing. Tél. ap. 18H au 84 75 01 12.

Département 72

Vds ou éch. jx MD, Kid Chameleon, Rambo 3, Moonwalker, prix intéressant. Demander Cédric au 43 25 49 90.



- Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
- Ce bon à découper est valable uniquement pour la prochaine parution.
- Les annonces de nos abonnés sont prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition).

ÉCRIRE LISIBLEMENT EN MAJUSCULES S.V.P.

Votre département : MEGADRIVE MASTER SYSTEM GAME GEAR

❑ ACHAT ❑ VENTE ❑ ÉCHANGE ❑ CONTACT N° 16

A renvoyer à : MEGA FORCE. «P. A.», 100, avenue du général Leclerc, 93692 PANTIN CEDEX.

SPÉCIAL COLLECTION !

Complétez votre collection de MEGAFORCE en commandant les anciens numéros qui vous font défaut *, et profitez de notre offre spéciale "CLASSEUR" (voir ci-dessous).

* le numéro 1 étant épuisé, et le n°9 étant livré avec la cassette VHS Secam "Sega Vidéo n°1", sans supplément de prix.



LE CLASSEUR MEGAFORCE

Attention, ce classeur est au format 210 x 288, soit l'ancien format de MEGAFORCE jusqu'à son numéro 14 inclus.

Pratique et idéal pour conserver, sans les abîmer, tous vos anciens numéros, il peut contenir jusqu'à 12 exemplaires de votre magazine préféré.

Il peut être commandé seul, mais nous vous proposons 2 offres spéciales :

– le "PACK A" : 5 anciens numéros au choix + 1 classeur : 220 FF port compris !

– le "PACK B" : 12 anciens numéros au choix + 1 classeur : 420 FF port compris !



LES PIN'S MEGAFORCE

Pour arborer les couleurs de votre héros préféré !

2 modèles disponibles : le rond et le carré, 30F l'un, 50F les deux.



BON DE COMMANDE

à renvoyer à MEGAPRESS, Pin's/Réassort, 100, avenue du Général Leclerc, 93692 PANTIN CEDEX

☐ Je commande des anciens numéros de MEGA FORCE ☐ au prix unitaire de 40F (France, port compris) ☐ au prix unitaire de 50F (Etranger, port compris)

☐ n°2 ☐ n°3 ☐ n°4 ☐ n°5 ☐ n°6 ☐ n°7 ☐ n°8 ☐ n°9 ☐ n°10 ☐ n°11 ☐ n°12 ☐ n° 13 ☐ n°14 ☐ n°15 ☐ Hors-Série n°1

soit un total de .... (nb d'exemplaires) x .... (prix unitaire) = ... FF

Le n° 9 est livré avec la K7 vidéo SEGA n°1.

☐ Je commande l'offre spéciale "classeur" ☐ "PACK A" ☐ au prix de 220 FF (France et DOM-TOM, port compris) ☐ au prix de 270 FF (reste du monde, port compris)

Indiquer ici les 5 anciens numéros désirés (sauf n°1) : ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ "PACK B" ☐ au prix de 420 FF (France et DOM-TOM, port compris) ☐ au prix de 520 FF (reste du monde, port compris)

Indiquer ici les 12 numéros choisis (sauf n° 1) : ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Je commande........ pin's MEGAFORCE ☐ le rond (30F) ☐ le carré (30F) ☐ les 2 modèles (50F)

☐ Je commande........ classeur à : ☐ 65F (France, port compris) ☐ 75F port (Étranger, port compris)

NOM : .... PRÉNOM : ....

ADRESSE : ....

....

CP : .... VILLE : ....

PAYS : .... TÉL. : .... AGE : ....

J'AI UNE ☐ • MASTER SYSTEM ☐ • MEGADRIVE ☐ • GAME GEAR

Total de mon chèque, établi à l'ordre de MEGAFORCE : .... FF

FANTASTIQUE! C'EST McDonald's GLOBAL GLADIATORS









GLOBAL GLADIATORS

HARDER THAN THE REST

Attachez votre Gooshooter™ et joignez-vous à Mick™ et Mack™, les Global Gladiators™, dans une mission dont l'objectif est de **neutraliser** les monstres de Slime World™, Mystical Forest™, Toxitown™ et Arctic World™.

Les garçons apparaissent chacun dans **250 images d'animation renversantes**; plus que n'importe quel autre personnage sur les systèmes Sega!

Apportez votre aide à nos amis alors qu'ils essaient de se sortir de pièges **difficiles** et de ramasser des Arches™ afin d'avoir la possibilité de recycler les ordures et de gagner ainsi **plein** de points bonus, dans le Jeu Bonus! Admirez le **magnifique** environnement de jeu, les centaines d'images d'animation **impressionnantes** et le son le plus élaboré du moment!

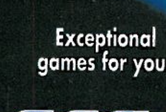
Disponible sur **Sega Megadrive, Master System** et **Game Gear,** GLOBAL GLADIATORS comporte:

- plus de 250 images d'animation de personnage
- des dialogues digitalisés excellents et une musique merveilleuse
- un environnement de jeu formidable
- une qualité de jeu magnifique

GLOBAL GLADIATORS

Une nouvelle **idée excellente** de **Virgin Games.**

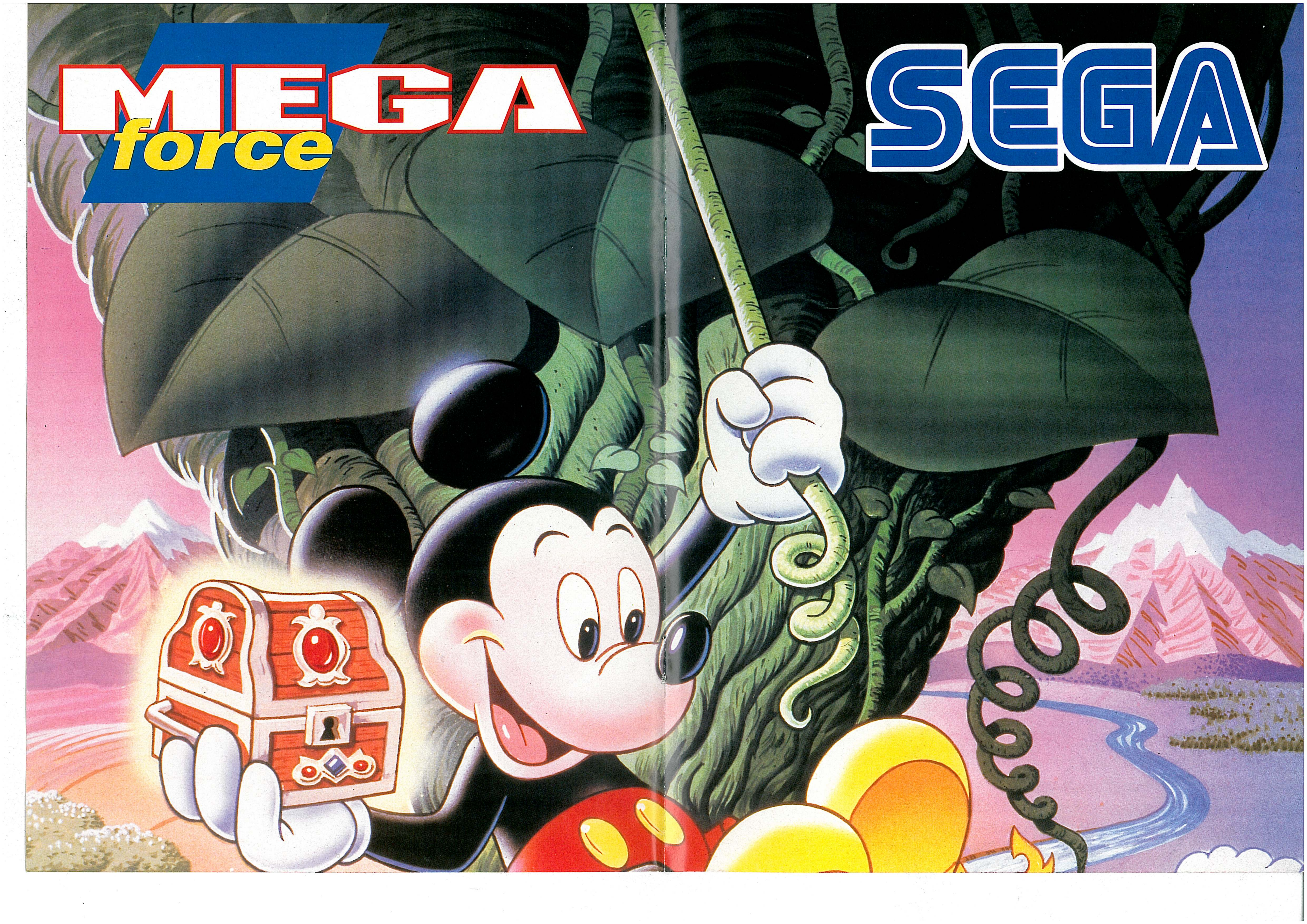
Virgin GAMES



Exceptional games for your



3615 Virgin VIRGIN GAMES


MEGA
force
SEGA


MICKEY MOUSE 2
© DISNEY